

Nintendo®
WORLD
CONRAD EDITORA
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
50
OUT/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
ISSN 1516-1892
00050
9 771516 189008

Ele tinha apenas 20 anos, quando assumiu o império macedônico e mais tarde se tornou o mais célebre conquistador do mundo. Com um dos melhores exércitos da antiguidade e sua extraordinária habilidade e coragem, conquistou territórios e chegou aonde nenhum outro havia chegado. Enfrentou com bravura bárbaros, legiões gregas, persas e povos egípcios. Foi coroado faraó, declarado um deus e sonhava ser o maior guerreiro de todos os tempos.

Alexandre, o Grande

Imperador da Macedônia

Agora é a sua vez.

NINTENDO
GAMECUBE™
BORN TO PLAY.



Você

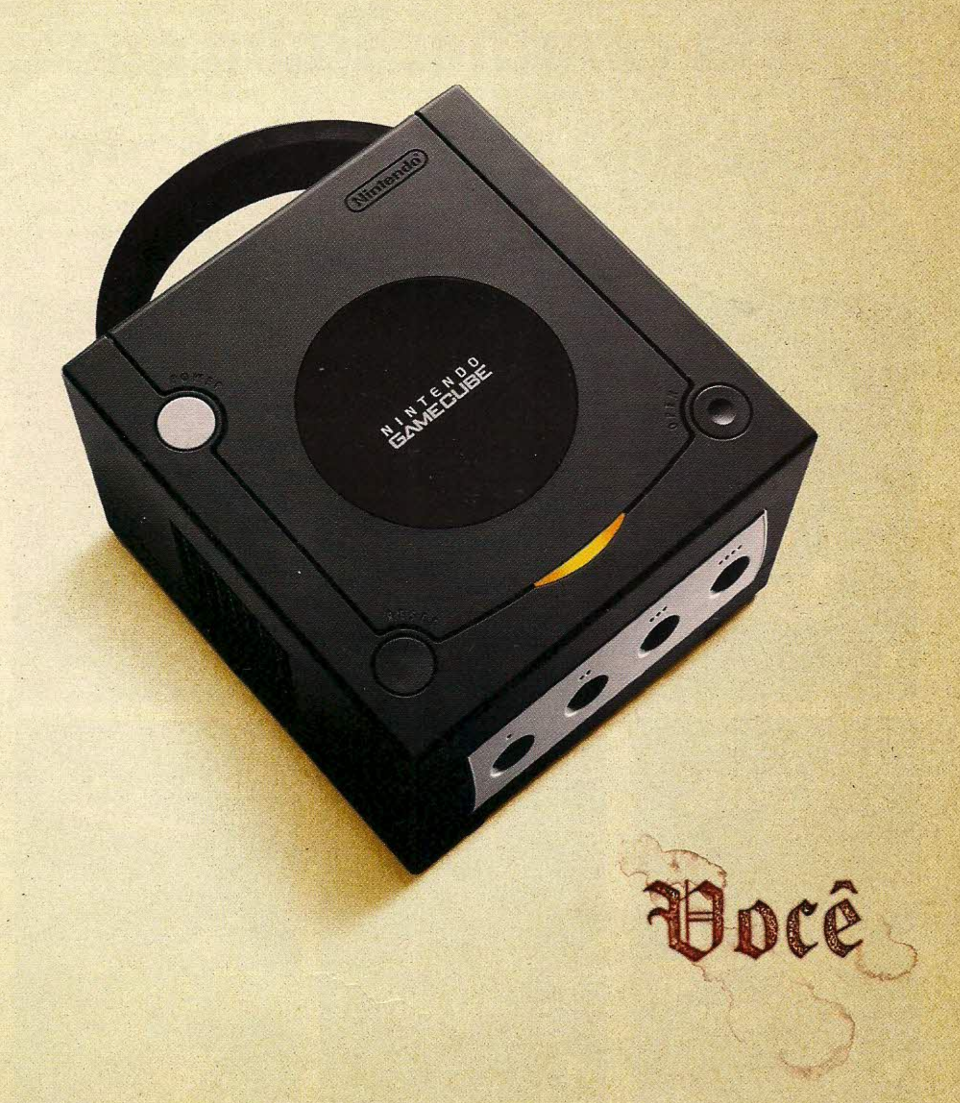
▪ LANÇAMENTO OFICIAL ▪

Só a versão nacional tem assistência técnica, garantia e manual em português.

A coragem desta camponesa mudou o rumo de uma guerra que durou um século. Acreditavam que ela tinha poderes sobrenaturais. Aos 16 anos, decidiu libertar a França do domínio inglês. Invadiu castelos fortemente protegidos, lutou contra tropas inteiras e derrotou os mais valentes guerreiros. Comandando um pequeno - mas bravo - exército, obrigou o inimigo a se render. Movida pela fé, e com a sua espada, esta heroína expulsou de uma cidade inimigos muito mais fortes do que ela.

Joanna D'Arc

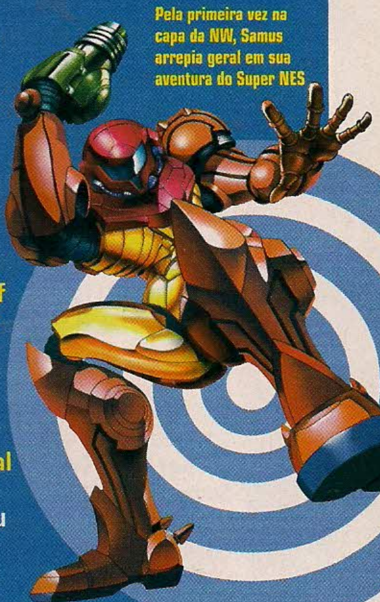
Heroína Francesa


Nintendo
NINTENDO
GAMECUBE

EDITORIAL

Alcançamos a marca de 50 edições e nem vimos o tempo passar. Foi tão rápido que só percebemos a dimensão do nosso trabalho quando paramos para recordar os momentos marcantes da NW. Quanta coisa já rolou, hein?
Para embalar esta edição comemorativa, uma fina pele prateada com a raposa Fox tatuada em close. E... a surpresa: Super Metroid, a primeira e única capa da NW dedicada a um jogo de Super NES. Quebramos um tabu de quatro anos!
Star Fox Adventures é tudo o que esperávamos e a Rare despede-se (O quê? Você não sabia?) em grande estilo. A aventura é imensa, resultando num alto desafio e visual espetacular, o que torna sua tarefa a maior curtição.
Super Metroid detonado, um flashback daqueles, faz parte do nosso presente para o leitor que ainda leva, de mão beijada, quatro capinhas personalizadas para colocar nas caixinhas de jogos de GameCube.
Aproveite para anotar um fato em sua agenda: Animal Crossing vai virar febre entre os gamemaníacos, juntamente com o Card e-Reader. Ter uma vida paralela em uma cidade virtual é viciante e não duvido que muita gente acorde cedo ou durma tarde só para não perder os eventos especiais do jogo.
Impossível não falar dos pequenos brilhantes do GBA. Castlevania: Harmony of Dissonance ganhou uma tela mais clara, cenários mais coloridos e o dobro de área para exploração. Quer mais? Turok Evolution faz o mesmo estilo de jogo da série Metal Slug, um dos melhores games de guerrilha de todos os tempos. E a versão de Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 mantém o nível da série Mario e aumenta sua coleção de bolso.
Opa! Chega de escrever porque vai começar o Dia dos Esportes no meu Animal Crossing e não quero perder as primeiras provas. FUI!
Ah! Discutimos a venda da Rare em nosso Hot Shots e Pablo Miyazawa dá seu parecer na coluna No Controle. E para os chorões, conseguimos mais um GameCube para continuar a promoção de 4 anos NW!

Ronny Marinoto


Pela primeira vez na capa da NW, Samus arrepia geral em sua aventura do Super NES

ÍNDICE

Nintendo World
Número 50 — Outubro/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Cinqüenta vezes Nintendo World! Isso significa que, por cinqüenta nas páginas da revista e isso só pode ser conseguido com cartas duas páginas dedicadas a vocês e nunca abandonem o sonho de um

ATENÇÃO! NOVO ENDEREÇO: Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - CEP: 01539-020 - São Paulo/SP** Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Quinze caixas de papelão foram utilizadas para embalar o material da Nintendo World para a mudança de endereço da Conrad Editora. Fique esperto, as cartas para o N-Mail devem ser endereçadas à Rua Simão Dias da Fonseca, 93 – Aclimação/SP – CEP: 01539-020.
Um andar é o que temos que subir todos os dias para chegar à nova redação NW. Os manos do mangá DBZ sobem três. Sem elevador, cruel!
Uma caixa com um joystik, um cartucho e uma fonte original do Atari 2600. Presente do leitor Maurício Tadeu Alegretti, pelo quarto aniversário da NW. Valeu!
Quase cem e-mails reclamando da página de promoção bem atrás da matéria de RE, na edição 49, impossibilitando o recorte da mesma. Explicamos mês que vem, tá!
Uns duzentos e poucos e-mails comentando a venda da Rare para a Microsoft. Aos interessados, leiam a nota na seção Hot Shots desta edição.
Trinta e-mails contendo reclamações sobre assinatura. A revista está chegando primeiro às bancas, depois aos assinantes. Já estamos acertando o fluxo e botando esse serviço em dia.

O TIRO QUE SAIU PELA CULATRA

Eu adoro games com modo Multiplayer e, modéstia à parte, sou muito bom competidor. Já completei **Perfect Dark**, **GoldenEye 007**, **Super Smash Bros.** e muitos outros do N64. Certo dia, fui ao shopping e estava rolando um campeonato com diferentes consoles, inclusive o tão amado Nintendo 64 e o jogo **PD**. Paguei uma nota preta para participar. Eram oito pessoas jogando em dez rounds, um diferente do outro. Na contagem final, fiquei em segundo lugar com cinco vitórias e cinco empates. Tive o mesmo desempenho do primeiro colocado, mas tudo foi decidido com um sorteio (jogaram uma moeda para decidir). O ganhador, para meu azar, foi um grande amigo meu e também velho rival em **PD** – costumávamos empatar sempre! Moral da história, ele ganhou um cartucho novinho do game! Gostaria de saber se há outros torneios de videogame aqui em São Paulo e onde eu poderia me informar sobre eles. Foi uma emoção única participar dessa competição. Valeu **NW**!

Anderson Octan
São Paulo/SP

É difícil saber quando acontecem campeonatos em São Paulo ou em qualquer outro estado, pois os organizadores quase não divulgam os eventos. Então, você que estiver organizando um campeonato de videogames Nintendo de médio ou grande porte (não vale campeonatinho de locadora, hein!) em sua região, mande as informações pra cá que a gente dá um jeito de divulgá-las. E Anderson... que história é essa de "costumávamos empatar sempre"? Confessa logo que você é freguês do cara, meu chapa! Coisa mais feia ficar fingindo...

DESPEDIDA DOLOROSA

Estou arrasado! Sempre fui fã dos jogos da Rare, mas parece que a Microsoft comprou nossa querida empresa. Digam que isso é mentira!

Fábio Antunes
Via e-mail

É verdade que a Rare não é mais uma empresa nossa?

Felipe Nanni
Via e-mail

Vi no site Raretopia que a Rare foi vendida para a Microsoft, pelo valor de 350 milhões de euros. Mas se não estou enganado, a Big-N possui 49% das ações da Rare e isso poderia impedir a venda para a Microsoft. E agora, como ficam os games que estavam previstos? Digam-me que é tudo uma brincadeira.

Renan Bertazzi
Palmas/TO

É... parece que o cartão de Boas-Festas que a Rare mandou pra meio mundo no final do ano passado com vários consoles diferentes embaixo de uma árvore de Natal, não foi apenas uma piada. Infelizmente, a boataria acabou se confirmando e a Rare não é mais uma empresa que desenvolve games exclusivamente para a Nintendo. Segundo a própria Big N, os lucros advindos da venda dos softwares criados pela Rare estão em declínio há bastante tempo, chegando a míseros 1,5% do rendimento total da Nintendo no ano fiscal de 2001. Diante desse quadro, a Nintendo não viu mais vantagens em manter a Rare como produtora exclusiva e cortou os investimentos na empresa, vendendo inclusive suas ações. Star Fox Adventures **é o último game exclusivo da Rare para um console Nintendo, o que não quer dizer que não possa haver outros games multiplataformas. A notícia é triste? Sem dúvida que é, mas a Nintendo está nesse negócio há muito tempo para dar passos em falso. Estejam certos de que o dinheiro ganho com a venda das ações da Rare será muito bem empregado em contratos para atrair outras Softhouses para o lado "N" da força.**

O SOL É PARA TODOS

Vocês bem que poderiam fazer um detonado completo de **Golden Sun**.
Em vez disso, detonam jogos patéticos como **Star Wars: Ataque dos Clones** e **Dragon Ball Z**. Fala sério! Detonem jogos decentes, **Golden Sun** merece.

Rafael Velasco
Rio de Janeiro/RJ

Calma aí, peixe! Detonamos Ataque dos Clones **e** Dragon Ball Z, **pois são games que muita gente está jogando. Não demos um detonado completo de** Golden Sun, **mas demos a localização de todos os Djinnis na edição 43. Dá um look lá pra ver se não o ajuda. Com o lançamento de** GS2 **é bem possível fazermos um detonado do game. Fique ligado!**

1º DE ABRIL

Estou com 00.0% de chances de ganhar novos troféus em **Super Smash Bros. Melee.** O que fazer para completar a coleção? Ouvi boatos de que é possível jogar com Sonic e Tails em **SSBM**. É só matar vinte carinhas jogando no modo Cruel Melee. Isso é verdade?

Vittorio Rossi
São Paulo/SP

Eu tenho 00.0% de chances de adivinhar quais os troféus que faltam para você. Então, não posso ajudá-lo, pois o restante será ganho cumprindo objetivos no game. Para destravar Sonic e Tails no jogo não é tão fácil assim não! Você tem que jogar no modo Cruel Melee mesmo, mas o número de "carinhas" que você tem que matar é 1.252, e tem que ser sem tomar nenhum golpe, segurando o controle só com a mão esquerda e de costas para a tela. Tente a sorte!

GENTE FELIZ

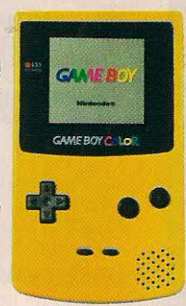
Alô galera! Gostaria de agradecer por vocês colocarem matérias de GBC na revista.

Marcelo Costa Miranda
Embu das Artes/SP

Já tive um Dreamcast, mas vendi porque estava enjoado dele e comprei um Game Boy Color – que, na minha opinião, é o melhor videogame do mundo. Tenho o portátil há mais de um ano e não me cansei dele. Estou jogando **Resident Evil Gaiden** com ajuda do detonado publicado na edição 48 e estou gostando do jogo, ao contrário de vocês, que disseram na edição 47, não terem gostado muito.

Sandro Paulo Junior
Joinville/SC

Mas é assim mesmo, Sandro. Tem gente que gosta de jiló, tem gente que gosta de picanha. Enquanto houver games de GBC sendo lançados, estaremos com as informações! Aliás, não só de GBC! É Nintendo? Pode crer que vai estar nas páginas da Nintendo World**!**



edições nossos leitores tiveram espaço garantido
inteligentes, criativas e carismáticas. Curtam estas
dia terem seus nomes publicados aqui!

CAGUEI DE MEDO

Ae gênios da **NW**! Se não fosse por vocês até agora estaria empacado no quarto capítulo de **Eternal Darkness**, aquele com o Karim. Quando completei esse capítulo e voltei a controlar Alex, eu assumo: nunca senti tanto medo. Com Alex, o meu grau de sanidade estava na metade. Foi aí que comecei a ouvir passos por todos os lados, vi sangue escorrendo pelas paredes, tinha gente batendo à porta e até uma estatueta que ficava me olhando. Mas, quando entrei no banheiro, foi a pior parte. Cheguei perto da banheira, que parecia vazia e, de repente, apareceu do nada uma mulher morta e toda ensangüentada. Logo em seguida, sumiu. O susto foi tão grande que o controle caiu da minha mão. Não agüentei, não deu para continuar: salvei o jogo ali mesmo e desliguei o meu GameCube. Realmente, ou por que não dizer surrealmente, este jogo não é nada normal...

Bruno Brandão
São Paulo/SP

Hehehe. Adoro saber as experiências que as pessoas passam ao jogar videogames. Ainda mais um lance tão pitoresco quanto essa alucinação descrita pelo Bruno. Pena que o cara ficou com tanto medo que não percebeu que a mina da banheira era a própria Alex tendo uma visão de sua morte. O negócio é assustador mesmo e se você sofrer de incontinência intestinal, é melhor nem jogar!

MATEMÁTICA PURA

Hoje eu estava relendo as minhas **Nintendo World** antigas, olhei para o meu N64 e pensei: o Nintendinho é 8-bit, duas vezes 8 é igual a 16 e o Super NES tem 16 bits, duas vezes 16 é igual a 32 – nossa! –, o Game Boy Advance tem 32 bits, duas vezes 32 é igual a 64, o N64 tem 64 bits – sério? –, finalmente, duas vezes 64 é 128, que é o número de bits que o GameCube possui.

Júlio Fischer
Via e-mail

Caramba... nunca vi ninguém tão bom de conta assim! Pitágoras se sentiria inferiorizado se estudasse na sua classe. Resolve uma equação pra mim? (X2+9/4Y2+Z2-1)3-X2Z39/80Y2Z3=0. Se bem que essa deve ser fácil pra você. Vamos a uma mais difícil! O que fazer para meu salário durar até o final do mês?

COLECIONADOR

Olá sujeito que responde aos e-mails, como vai?
Li no site da **NW** uma notícia sobre as miniaturas do Mario que estão sendo distribuídas por uma lanchonete. Gostaria de saber como posso obtê-las sem ter que ir para os EUA ou Canadá.

Luiz Fellipe
Via e-mail

Tudo bem comigo, mas não gostei muito de ser chamado de sujeito. Sei lá... parece pejorativo. Mas deixa pra lá! Seguinte: dançou, neném! Essas miniaturas estavam sendo distribuídas pela rede de lanchonetes Wendy's para quem comprasse um combinado Kids, mas só pra quem mora na Gringolândia. Brazuca não tem vez.

CARTA DO MÊS

Confesso que esperei ansiosamente pelo novo game do Mario, o tão famoso **Super Mario Sunshine**. A **Nintendo World** me deixou com água na boca ao mostrar imagens fantásticas do nosso amado encanador. Mas ao ter o jogo em minhas mãos, em pouco tempo – uns quinze minutos pra ser mais exato – percebi que se tratava de uma continuação requintada de **Mario 64**. Isso pra mim foi uma decepção. "Mario mostra incríveis movimentos novos!", está no manual. Novos? Desde quando se agarrar às grades e girar para outro lado é novo? Dar saltos dizendo "Iahu! Yapehoo!" não é novidade para os nintendistas. Ao longo do jogo, Mario Sunshine se mostra um Mario 64 2.
Yoshi, que muitos jogadores teimam em dizer ser possível cavalgar no **Mario 64** – e isso é a mais pura bobagem, afinal, seu papel é lhe entregar 120 vidas (para quê? se você já pegou as 120 estrelas e terminou o jogo!) – agora é usado como montaria oficial. As moedas vermelhas, que antes eram necessárias para receber uma estrela, agora lhe dão um Shine. Não é muito diferente, concordam?
Até o sistema da ordem de pegar estrelas, pré-determinado pela fase, presente na tela branca de **Mario 64**, retorna na forma da tela verde de **SMS**. Poderia listar mais de dez outras semelhanças, mas seria perda de tempo.
O que me assusta é que Miyamoto está perdendo sua criatividade, e se rende ao chamado "game-pipoca" que seria resultado de uma equação: personagem famoso + gráficos evoluídos + novo console. Acho que o japa acertou mais ao fazer **Luigi's Mansion**, um jogo curto, mas com grandes inovações (o aspirador de pó, por exemplo, que mais tarde é copiado pelo FLUDD de Mario). **Zelda**, está vindo aí, e vem com os gráficos estranhos. Será que ele será a ovelha negra da série que até agora só apresentou pérolas? Só o tempo nos dirá isso!

Thales Petry
Rio de Janeiro/RJ

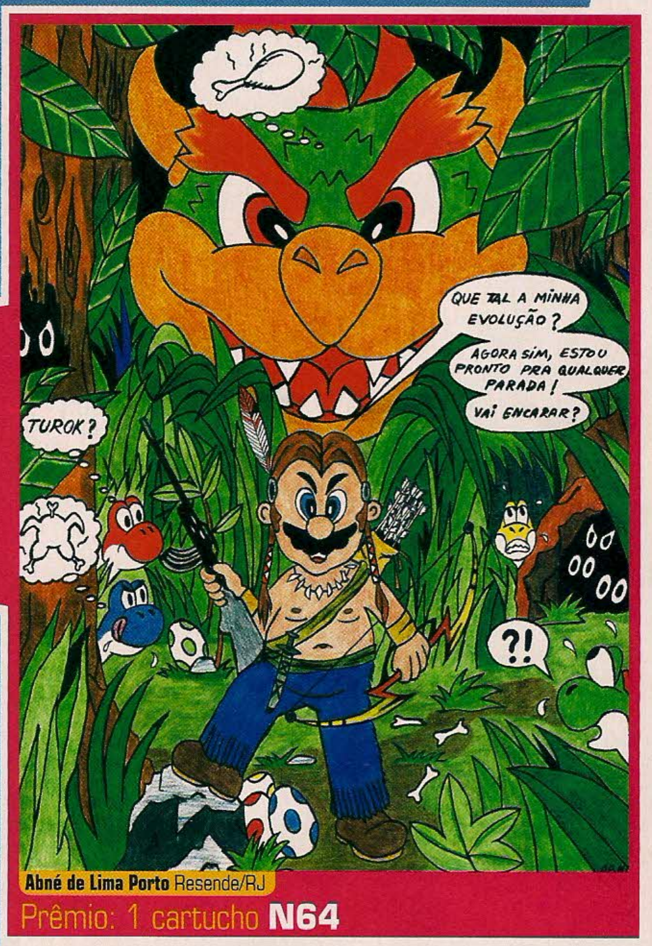
Acho que você exagerou, caro Thales. O game é sensacional e se você jogou bastante Super Mario 64 **(como parece ter jogado) vai se sentir em casa com** Sunshine**. Eu não usaria a palavra "continuação", acho que "evolução" tem muito mais a ver. Você disse que agarrar às grades e girar para o outro lado não é novo. Correto. Mas agora é possível fazer isso também com grades que estão acima e abaixo. Você disse que dar saltos gritando "Yahu! Yapehoo!" também não é novo. Correto. Mas você notou quantas combinações diferentes podem ser feitas com esses saltos? Lembra-se de quando você chutava as paredes em** SM64 **para alcançar lugares mais altos? Você não se deu conta de que em** Sunshine **esse processo é muito mais simples e menos doloroso? Percebeu a "evolução"? Não dá para negar que** SMS **é similar a seu antecessor em relação às mecânicas de jogo. Mas daí a querer tirar o brilho dele por causa disso... já é demais não? Miyamoto foi aprimorando técnicas e aprendendo lições com o desenvolvimento de todos os games** Mario **através dos anos, e neste título ele usou todo o aprendizado para nos brindar com um game de controle e jogabilidade impecáveis.**
Esqueça os preconceitos e caia de cabeça em SMS**! Você não vai se arrepender. Pra terminar, um toque: preste mais atenção aos pequeninos detalhes. Você não chegou a perceber que FLUDD não é uma cópia do aspirador de Luigi. É um aparelho feito pelo mesmo inventor, o professor E. Gadd, da Gadd Science.**

VOCÊ MANDA!

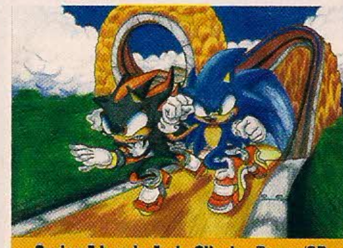
Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

HOT PAINT

Vencedor



Abné de Lima Porto Resende/RJ
Prêmio: 1 cartucho **N64**


Carlos Eduardo A. de Oliveira Bauru/SP


Julian Kim A. Sugahara Santana de Parnaíba/SP


Felipe Lopes Silva São José/SC

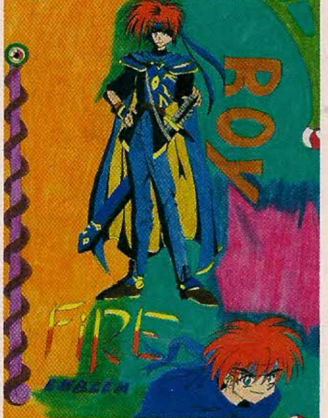
Regulamento
Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!


Rafael Francischetto Vitória/ES


Marcos A. Follador Bento Gonçalves/RS

AI QUE FOFOS!! VOU TER QUE COMEÇAR UMA NOVA COLEÇÃO!!

Eduardo Elias Myr Votorantim/SP


Luis Marcelo Lucci Americana/SP



Diogo Patrich F. Machado Passo Fundo/RS

FIQUE LONGE DO CUBE!
SIM! SIM! SIM!

Rodrigo Carlos W. Fagundes Ubatuba/SP



André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Editor-Chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

Nintendo World

REDAÇÃO
Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores
Alex Figueiredo, Eric Araki, Fabio Michelin, Marcel R. Goto, Renato Siqueira, Rogério Freire (textos), Ayala Jr., Luiz Gustavo Bacan (arte) e Alexandre Jubran (ilustração de capa)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coodenador

Homero Letonai
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO
Priscila Santos
Gerente Industrial

Ed Wilson Dias
Anísio Arruda
Coordenadores de Produção

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
André Jaccon
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD, Edição 50, outubro de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 – Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Impressão: **Plural**
Distribuição: **Dinap**

ENFIM, FINAL

Confirmado: versões para Game Boy Advance e GameCube chegam em 2003

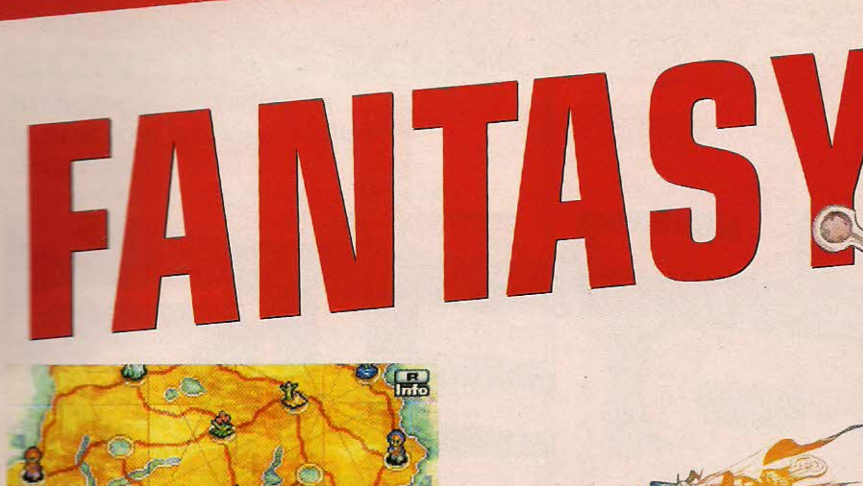
O fim da era 16-bits marcou também a separação de uma das duplas mais dinâmicas do mundo dos games. Nintendo e Square formavam uma dobradinha invencível, sinônimo de **Final Fantasy** e outros RPGs de qualidade que ajudaram a Big N a dominar o mercado na era do NES e do Super NES.

Tudo mudou com a chegada da nova geração de consoles. Por diversos motivos, a Square decidiu produzir jogos para o Playstation em vez de fazê-lo para o Nintendo 64 e, posteriormente, para o portátil WonderSwan, em vez do Game Boy.

Depois de seis anos, a mesa virou novamente. Em busca de novos espaços no mundo dos games, atraída pelo poder do GameCube e pela popularidade do Game Boy Advance, a Square decide fazer o caminho de volta reaproximando-se da Nintendo (como vocês conferiram na edição de abril da **NW**), firmando um acordo que promete render ótimos jogos para o ano que vem.











As crônicas de cristal

Mas ainda não é a hora de comemorar a chegada de **Final Fantasy** ao GameCube. A Square continua criando títulos da série, principalmente para o Playstation 2. Até o momento, está definido que os jogos para consoles Nintendo serão paralelos às suas respectivas séries, feitos por novos estúdios criados especialmente para essa tarefa.
Os primeiros títulos dessa nova fase já estão aparecendo. Primeiro, foi **Final Fantasy Crystal Chronicles**, exibido somente numa propaganda da Nintendo para a TV japonesa e na Tokyo Game Show (algumas imagens em um folheto). Pelos poucos segundos a que pudemos assistir, o game se parece mais com os títulos de ação-aventura da Square – como **Threads of Fate** e **The Legend of Mana** – do que com a série **Final Fantasy**, na qual as lutas acontecem em turnos. Produzido pela Game Designer's Studio (uma das novas filiais da Square), **Crystal Chronicles** tem gráficos 3D no estilo de **Star Fox Adventures** e novos personagens que pouco lembram os estilos de Tetsuya Nomura e Yoshitaka Amano – tradicionais designers de **Final Fantasy**. Segundo a Square, uma parte importante desse jogo será a conexão entre o GameCube e o Game Boy Advance, apesar dos detalhes ainda não terem sido divulgados.

Chocobos, Moogles... e Cid!

O próximo título, e o que está chamando mais atenção no momento, é **Final Fantasy Tactics Advance**. Desenvolvido a partir do **Final Fantasy Tactics** original como um jogo de estratégia, **FFTA** conta a história de Marsh, um garoto da nossa época que, ao encontrar o livro chamado Final Fantasy, faz com que o mundo que existe lá dentro tome conta da realidade. E dá-lhe participações especiais com Moogles, Cid (aqui, o pai de Marsh) e outras figuras clássicas da série.
A série **Tactics** é criação da Quest, um pequeno estúdio que produziu os excelentes **Ogre Battle** e **Tactics Ogre** para o Super NES e foi recentemente adquirido pela Square. Seguindo a tradição dessa equipe, os gráficos de **FFTA** são bastante detalhados e animados, e o sistema de jogo conta com várias novidades. Até agora, foram apresentadas cinco classes de personagens no jogo: Humanos, Viera, Nu Mou, Banga e Moogle.
Os outros dois títulos anunciados para o GBA são **Chocobo Party**, um jogo de tabuleiro com diversos minigames no estilo de **Mario Party**, e **Hanjuku Hero**, um antigo título de Super NES que também recebeu uma versão para o WonderSwan este ano. E tem mais notícia boa: um jogo praticamente dado como certo é **Final Fantasy III**, que estava na lista de lançamentos para o WonderSwan, mas foi imediatamente retirado quando a Square anunciou que voltaria a trabalhar com a Nintendo. Bom pra nós!

Marcel R. Goto

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES ARTE CONCEITUAL





ADEUS, RARE!



Nintendo encerra sua parceria com a empresa

Os boatos se confirmaram: a Nintendo anunciou que a Rare não produzirá mais jogos exclusivos para seus consoles. "Renegociamos com a Rare os 49% das ações que nos pertenciam e ela vendeu toda a empresa para a Microsoft", foram as palavras de George Harrison, vice-presidente de marketing da Nintendo of America. O motivo apresentado para se desfazer das ações foi o baixo rendimento da empresa nos últimos anos, que representou 9,5% dos lucros da Nintendo em 2001, e 1,5%, em 2002. Títulos como **Donkey Kong**, **Diddy Kong** e **Star Fox** são domínio da Nintendo e serão vistos apenas em seus consoles, mas a Rare levou consigo as marcas **Perfect Dark**, **Banjo-Kazooie** e **Conker**, grandes hits do N64. O negócio acabou sendo bem lucrativo para a Nintendo. A Microsoft desembolsou US$ 375 milhões na aquisição. Sabe-se que a Namco está fazendo um novo **Star Fox** e a Rare continuará produzindo jogos para o GBA. Assim funciona o mundo dos negócios...

GAMES DE CARTÃO

e-Reader é o leitor de cartões de jogos da Nintendo

O que você acha de comprar cartões semelhantes aos usados na telefonia e transformá-los em games incríveis para o Game Boy Advance? Supimpa, não é! O Card e-Reader chega ao mercado americano e desperta a curiosidade dos gamemaníacos. O sistema é simples: você passa o cartão de papel no leitor e carrega um jogo na memória do aparelho. Além de colecionar os Card Games e se divertir jogando, o e-Reader terá outras funções importantes, como por exemplo, importar itens e coisas especiais dos cartões para jogos de GameCube e GBA. Imagine transferir para o seu jogo **Pokémon** uma criatura rara ou mesmo impossível de ser capturada no game. Ou ainda, receber cartas e ganhar presentes de amigos, como já é possível se fazer usando o leitor para transferir informações para o GBA e, em seguida, inseri-las em **Animal Crossing** do GameCube, utilizando o cabo de link apropriado. "O e-Reader é uma experiência totalmente nova para os jogadores de videogame", completa Peter MacDougall, executivo de vendas da Nintendo.

O preço de lançamento do e-Reader é 39,95 dólares e dos Cards entre 1,99 e 2,99 dólares.

REDE DE CAPTURAS

Imagem sugere Pokémon online



Um pôster divulgado na internet para promover o jogo Pokémon, **em sua versão para GameCube, revela um símbolo de conexão à internet. Não chega a ser uma surpresa, pois com o Cube em rede, muitos horizontes serão abertos e, quem sabe, a gente não acabe apliando as zonas de captura. Os planos do game são para 2003.**

Eis outros títulos cotados para ganhar uma versão online: Mario Kart, F-Zero **e** Mario Party.

CONEXÃO ZELDA

Imagens mostram ícone de comunicação GC/GBA

Novas imagens do jogo **Zelda** para GameCube, revelam mais sobre a conexão com o Game Boy Advance. Um pequeno ícone do portátil aparece entre os botões de ação do personagem, no canto superior direito da tela de jogo do Cube. Estando com os consoles conectados e acessando esse ícone, Tingle passa a ser seu anfitrião na comunicação entre os consoles, como é mostrado na tela logo abaixo. O jogo japonês estará disponível em dezembro de 2002, e a versão americana, em junho de 2003.









A HORA DO PESADELO!

Revelado o nome do novo jogo do Kirby para GBA

Kirby: Nightmare in Dream Land (Kirby: Pesadelo na Terra dos Sonhos) é o nome da próxima aventura do carismático personagem da Nintendo a ser lançado para o GBA em dezembro de 2002. O herói continua ocupando o posto de defensor da Terra dos Sonhos e suas habilidades na arte de imitar estarão mais ativas do que nunca para copiar os ataques inimigos e acabar com a ameaça do mal.





N-BITS

A Capcom anunciou um pacote extra, em edição limitada, para o lançamento do game Biohazard 0 (Resident Evil 0) **em novembro, no Japão. Dentro do pacote, um kit para montar uma maquete de cão-zumbi em escala 1:12, somente para reservas antecipadas.**



A Nintendo lançou no Japão um livro de 84 páginas com Previews e Reviews de seus jogos. Acompanha um DVD com vídeos, entrevistas e outros extras. Entre os vídeos estão Final Fantasy Crystal Chronicles **e** RE 0.

A Capcom já fala em mais dois títulos Mega Man, **um para GBA e outro para GameCube. O portátil ficará com a versão** Rockman EXE 3 **e o Cube receberá o título** Rockman EXE Transmission **– nomes japoneses.**

Zelda e Mario já garantiram participação em mais dois jogos para o GameCube. Foi o que disse Mr. Miyamoto em entrevista a um site de games. Ele também falou em explorar a conexão entre os consoles (GBA e Cube) e sobre a criação de novos personagens. Em maio, durante a E3, Shigeru já havia falado sobre uma segunda versão de Pikmin. **Só jogaço!**

O GBA vai ganhar uma nova série de consoles que apresentará melhoras significantes em contraste e brilho. Games como Turok Evolution **contam com um recurso para regulagem de brilho, mas a promessa é que o GBA saia de fábrica com uma tela mais clara, já em 2003. A descompensação será o aumento no consumo de energia.**

SOLDADOS ARMADOS

Medal of Honor traz a 2ª Guerra para o GC



Medal of Honor: Frontline é mais um FPS (First Person Shooter) consagrado a ser lançado para GameCube. O ambiente da Segunda Guerra Mundial é perfeito para a ação estratégica de soldados com missões de combater e exterminar o inimigo. A idéia é fazer o jogador viver uma situação de guerra, trajando uniforme camuflado e empunhando cópias fiéis do armamento utilizado entre 1939 e 1945. O lançamento está previsto para o primeiro trimestre de 2003.

A FAUNA DA SEGA

Sonic 2 para GBA terá personagem inédita

Cream é o nome da personagem que fará sua estréia na turma de Sonic com o lançamento de **Sonic Advance 2** para o GBA. Essa coelhinha vai substituir a simpática Amy Rose e seu poderoso martelo. A nova amiga será mais ágil que sua concorrente, pois, além de sua velocidade se equiparar a de Sonic, ela também pode girar as orelhas para voar como Tails. O game estará disponível no mercado japonês em dezembro e não tem data para a versão americana.

Cream

NO CONTROLE

Por Pablo Miyazawa

Já vai tarde?

E a Rare se foi mesmo. Conforme esta coluna indicou há alguns meses, realmente causou estranheza o fato da empresa britânica ter apresentado apenas um jogo para GameCube na E3. **Star Fox Adventures** acabou sendo sua primeira e única criação para o console. **Banjo-Kazooie**, **Perfect Dark**, **Conker** e **Kameo** são agora propriedade exclusiva do videogame preto e verde do Bill Gates (leia notícia na página ao lado).

E agora? A Rare vai mesmo fazer tanta falta para a Nintendo quanto todos pensam? Na verdade, a questão é outra: será que a Rare é mesmo tão importante para a Nintendo atualmente? Acredite, os números mostram que não. No ano passado, os games criados pela empresa representaram apenas 9,5% dos rendimentos da Big N com softwares. E sabe quantos games com o "R" dourado foram lançados para o N64 e o GameCube nos últimos dois anos (de outubro de 2000 até hoje)? Apenas quatro (**Mickey's Speedway USA**, **Banjo-Tooie**, **Conker's Bad Fur Day** e **Star Fox Adventures**). Pra mim é pouco. Perdoem o trocadilho horrível, mas lançamentos da Rare eram quase raridades.

Não estou falando que a Softhouse não vá fazer falta para a Nintendo. Vai fazer falta sim, mas muito mais para nós, os jogadores. **Perfect Dark**, **Banjo** e **Conker** são séries que ganharam nosso respeito na geração passada e deixarão um buraco gigantesco na lista de futuros jogos do GameCube. Mas não adianta chorar, amaldiçoar a Nintendo, xingar a mãe do Miyamoto. O que está feito, está feito. Se pensarmos positivo (é difícil, mas faça força), veremos que o panorama para o ano que vem não é tão ruim assim – pelo contrário. A Square (e seu **Final Fantasy**) está voltando, a Capcom está caprichando em suas versões exclusivas de **Resident Evil**, a Sega está a caminho com **F-Zero**, a Namco está produzindo outro **Star Fox** e a Nintendo promete muito com **Zelda**, **Donkey Kong** e suas outras franquias. Não está perfeito, mas já está bem legal.

NO CONTROLE

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS

HOTSHOTS ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games. O esquema é: desafiamos você a bater qualquer um dos recordes de outros leitores. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Shark).

Resident Evil



Tempo total para terminar o jogo

1:56:46 – Leitor: João Jader Rocha – São Paulo/SP

11:39:37 – Leitor: Gustavo Massami Tachibana – São Paulo/SP

Mario Kart Super Circuit

Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit

0'49"16 – Leitor: Jonas Eduardo Siqueira de Souza – São Paulo/SP

0'49"25 – Leitor: Tiago Noronha Bomtempo – Dom Aquino/MT

0'49"60 – Leitor: Ezequiel Costa M. da Silva – São Caetano do Sul/SP

0'49"61 – Leitor: João Romário C. Bezerra – Tauá/CE

0'49"63 – Leitor: Jonas Eduardo S. de Souza – São Paulo/SP

Star Fox 64



2134 inimigos abatidos – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG

2114 inimigos abatidos – Leitor: Cláudio Ferreira dos Santos – Ceilândia/DF

2077 inimigos abatidos – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG

1930 inimigos abatidos – Leitor: André da Cunha B. Castellan – São Paulo/SP

1930 inimigos abatidos – Leitor: Wellington de Souza – São Paulo/SP

Estes são os desafios para você encarar este mês:



Super Smash Bros. Melee
Qual a maior distância que você consegue mandar o saco de areia jogando no modo Home-Run?

Game Boy Color
Se você é bom mesmo em algum game de GBC, mande o seu recorde pra gente.

Mande seus recordes para:
Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente;
- Coloque a câmera em uma superfície plana;
- Não use flash;
- Regule o contraste e o brilho de sua TV;
- Enquadre somente a tela da TV na foto.

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance / Game Boy Color:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol);
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha;
- Não use flash;
- Enquadre somente a tela do portátil na foto.

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: Super Mario Advance 2 (Game Boy Advance).

Prêmio para o vencedor: um Game Boy Color com cartucho.

Envie suas cartas até: 30 de setembro de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Para que serve o item Casco de Espinho Roxo (Spiny Shell)?**
2. **Quantos são os personagens do jogo?**
3. **Quem possui cinco estrelas de Speed em seu status?**
4. **Como conseguir um turbo na largada?**
5. **Como habilitar a Special Cup?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO SUPER MARIO ADVANCE 2 REVISTA NINTENDO WORLD** CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario Super Mario Advance 2 (edições 48 e 49): Augusto Seiji Ikeda, Uberlândia/MG.

Respostas: 1. 96 saídas; 2. Yoshi; 3. Pena; 4. Super NES; 5. Bowser.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JULHO DE 2002

SUPER MARIO SUNSHINE GAMECUBE
STAR FOX ADVENTURES GAMECUBE
ANIMAL CROSSING GAMECUBE
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM GAMECUBE
RESIDENT EVIL GAMECUBE
SUPER METROID SUPER NINTENDO
CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE GAME BOY ADVANCE
TUROK EVOLUTION GAME BOY ADVANCE
SUPER SMASH BROS MELEE GAMECUBE
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3 GAME BOY ADVANCE

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE **NW**

METROID PRIME GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
RESIDENT EVIL 0 GAMECUBE
METROID FUSION GAME BOY ADVANCE
SOUL CALIBUR II GAMECUBE
POKÉMON RUBY & SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAME BOY ADVANCE
FINAL FANTASY TACTICS GAME BOY ADVANCE
CAPCOM VS.SNK 2 EO GAMECUBE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



outubro/novembro

Baldur's Gate: Dark Alliance
Barbarian
Blood Omen 2
Die Hard: Vendetta
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Mario Party 4
Mat Hoffman's Pro BMX 2
Metroid Prime
NASCAR: Dirt to Daytona
NBA Live 2003
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Outlaw Golf
Phantasy Star Online Episode 1 & 2
Rally Fusion: Race of Champions
Rayman 3 Hoodlum Havoc
Resident Evil 0
Robotech: Battlecry
Scooby-Doo! Nights of 100 Frights
Star Wars Bounty Hunter
Star Wars: The Clone Wars
The Sum of All Fears
TimeSplitters 2
Wario World
Wreckless: The Yakuza Missions
X-Men: Next Dimension

outubro/novembro

Altered Beast: Guardians of the Realm
Contra Advance
Crash Bandicoot: N-tranced
Doom II
Frogger's Adventure 2: The Lost Wand
Game & Watch Gallery 4
Grand Theft Auto III
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Lord of the Rings: The Two Towers
Metroid Fusion
Monster Rancher Advance 2
Phantasy Star Collection
Pocky & Rocky with Becky
Powerpuff Girls: Him and Seek
Robocop
Rocky
Samurai Jack
SSX Tricky
Star Wars: Episode II: New Droid Army
Street Fighter Alpha 3
Super Monkey Ball Jr.
Tomb Raider: The Prophecy
WWE Road to WrestleMania X8
Yu-Gi-Oh! The Immortal Duelist Soul

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

FÓRUM

Você acha que devemos manter a seção Arena na revista?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

N-WEB Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite http://www.nintendoworld.com.br

Mudanças no brasileirão

Site da Nintendo BR cheio de novidades

O site oficial da Nintendo no Brasil (http://www.nintendo.com.br) passou por mais uma funilaria geral. Com o lançamento do GameCube nacional, novas áreas foram adicionadas ao conteúdo do site, agora o meninão aparece em todo lugar. Você pode conferir diversas informações, ver imagens e vídeos de todos os jogos lançados com o console e pegar algumas dicas espertas. A comunidade Nintendo ainda está em fase de reestruturação, mas adiantamos que todos irão adorar a interatividade do novo modelo. Segundo a equipe responsável, muita coisa nova ainda estará pintando num curto espaço de tempo e é bom que todos estejam antenados para não perder as atualizações.



Não seja trouxa!

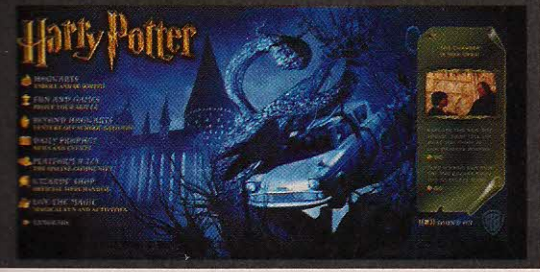
Acompanhe Harry na volta às aulas

O aprendiz de feiticeiro mais famoso do mundo está de volta para mais uma aventura para Game Boy Advance e GameCube. Harry Potter e a Câmara Secreta **está em desenvolvimento pela Electronic Arts e tem lançamento prometido para novembro. Desta vez, terríveis perigos rondam Hogwarts. Entre os novos desafios, Harry passa por apuros no carro da família Wesley, depois de ter perdido o trem que o levaria para a escola.**

O site faz uma geral dos produtos Harrymania e o mais legal é o game Escape from the Dursley's, **desenvolvido em Flash, exclusivamente para o endereço eletrônico. Jogue usando as setas do teclado, não bata em nenhum obstáculo e voe alto para não ser visto pelos trouxas.**

As duas versões têm estréia simultânea à do segundo filme no cinema, o que nos faz ter um encontro marcado com Harry em meados de novembro – data americana do filme.

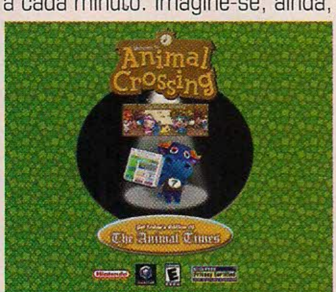
Visite http://harrypotter.warnerbros.com/ ou http://www.ea.com/eagames/main/nintendo/hpcs/.



Comunidade virtual!

O legal é viver numa vila de animais

Animal Crossing é a nova obra-prima de Miyamoto. Imagine um game no qual você pode interagir com uma cidade virtual na qual os habitantes fazem coisas diferentes a cada minuto. Imagine-se, ainda, jogando durante a noite e, no game, também será noite. Em **Animal Crossing**, tudo é sincronizado – datas especiais, estações do ano, etc.



Isso fará com que os jogadores voltem a jogar para cumprir suas rotinas diárias, comemorar datas especiais, comprar mobília para suas casas e viver uma inovadora experiência em seu próprio mundo virtual. O site oficial (http://www.animal-crossing.com) traz muitas informações para você ficar por dentro deste mundo "animal". Tá esperando o quê?

Gramados verdejantes

FIFA 2003 entra em campo

A Electronic Arts está detonando na próxima versão da série FIFA **e o Brasil é um dos destaques. Prova disso é a contratação do jogador Roberto Carlos para fazer parte da equipe de consultores. Isso significa que teremos um dos melhores games de futebol para o GameCube e Game Boy Advance.**



O site oficial do game (http://fifa2003.ea.com/BZ/) traz informações e você pode baixar dois vídeos incríveis.

Serão mais de dez mil jogadores reais, 350 times oficiais e total controle da bola. Há movimentos específicos dos principais craques – quem sabe não será possível dar um drible elástico com o Ronaldo "Fenômeno", hã? O pontapé inicial fica para os primeiros dias do mês de novembro, ainda este ano, claro.

Site emporcalhado!

Ajude Mario a limpar seu site!

Como de costume, a Nintendo sempre lança um megajogo do Mario para todas as suas plataformas. Mas desta vez a história foi bem diferente e quem roubou a cena foi seu maninho, Luigi, acompanhando o GameCube em seu lançamento. É claro, todos se impressionaram com a primeira aventura exclusiva de Luigi. Mas Mario não ficaria longe dos fãs por muito tempo!

Shigeru se superou em **Super Mario Sunshine**, um verdadeiro jogo do Mario lançado no mercado americano no dia 26 de agosto. E, para marcar a chegada do maioral da Big-N, a equipe que comanda o conteúdo online caprichou em um site muito interativo e bacana. Em http://www.supermariosunshine.com, além de ficar sabendo detalhes da nova aventura, você participa de uma limpeza geral das páginas! E fazer isso é muito divertido!

Como no game, o vilão da história chegou antes do Mario e emporcalhou todo o site. Para iniciar a brincadeira online, você primeiro terá de montar o seu equipamento de limpeza clicando na opção FLUDD Factory. Em seguida, o objetivo é visitar todas as áreas do site (Home, Isle Delfino, Mario's Movie, Downloads e um dos Wallpapers), além de limpar todas as manchas de sujeira deixadas. Para cada página lavada, você recebe um Shine e, quando tiver cinco, receberá um prêmio surpresa! Boa sorte!



DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br


GAME BOY ADVANCE
Console
Game Boy Advance
GameShark
Advanced
S Video
Cable
Shark Light
Glow Guard
Pulse Pak
para GBC
Tela de LCD
compativel
com GameCube
e outros Video Games
All in One
Funpak para GBA
Booster Kit
para GBA
Sharklight Survival Set
para GBA
Mega Memory
16X para Gamecube
Flash Memory
59 Blocks
para Gamecube
Cabo Link
para GBC e GBA
Entregas
na capital e
grande São Paulo
via motoboy
Despachamos para
todo o Brasil
via sedex.
Formas de
Pagamento:
- Em até 6X
- Aceitamos todos
os cartões de crédito
AC Adapter
para GBC e GBA
NC
games
(11) 6236-1157

50 momentos marcantes da Nintendo World

Abril a Julho de 1998

Período de produção da edição 0 da **Nintendo World**. Mais de três meses para ser elaborada!

Setembro de 1998

Chegada da primeira edição às bancas de todo Brasil.



Setembro de 1998



Primeira entrevista com Shigeru Miyamoto sobre o revolucionário **Zelda 64**.

Setembro de 1998

Primeiro detonado publicado na revista: a primeira parte da estratégia de **Banjo-Kazooie**, para N64.

Outubro de 1998

Primeira notícia divulgada sobre a febre dos games **Pokémon** nos EUA. Meses depois, a febre invadiria o Brasil.

Novembro de 1998

Diagramação-relâmpago da matéria de capa da edição 4 (**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**): oito páginas e mais de trezentas imagens, em apenas dois dias.

Novembro de 1998

Chegada do cartucho dourado de **Zelda: Ocarina of Time** à redação – uma semana antes do lançamento americano!

Dezembro de 1998

Primeira aparição de Link na capa da **Nintendo World**. O herói de **The Legend of Zelda** viria a aparecer mais cinco vezes nas capas da revista (edições 22, 33, 34, 46 e 49).



Dezembro de 1998

A contagem minuciosa das mil novecentas e noventa e nove dicas que rechearam a edição 5.

Fevereiro de 1999

Divulgação de "Eu Amo a **Nintendo World**", a mais louca promoção já criada por uma revista de videogames.

Março de 1999

Primeira capa com o Mario (edição 7: **Mario Party**), o ícone máximo da Nintendo.

Maio de 1999

Primeira cobertura internacional da **NW**, E3 1999, em Los Angeles, EUA.

Maio de 1999

Edição 10: primeira menção ao nome "Dolphin" como o novo console de videogame da Nintendo.

Julho de 1999

Matéria sobre a DigiPen, a primeira faculdade de games norte-americana.

Julho de 1999

Visita da equipe da **Nintendo World** à sede da Nintendo of America, nos Estados Unidos.

Agosto de 1999

A **Nintendo World** passa a ser oficialmente a revista de videogames mais vendida do Brasil.

Setembro de 1999

Primeiro aniversário da revista. A edição comemorativa, com cem páginas, foi a revista de games brasileira mais vendida de todos os tempos (recorde que ainda não foi batido).

Setembro de 1999

Recorde de vendas: a **Nintendo World Especial** 1 é lançada e some das bancas em poucos dias.

Setembro de 1999

Equipe **NW** elege os melhores games Nintendo de todos os tempos: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** fica em primeiro, seguido por **GoldenEye 007**, **Super Mario 64**, **Super Metroid** e **Zelda: A Link to the Past**.

Outubro de 1999

Divulgação do resultado da promoção "Quem são estes Pokémon?". Mais de 80 mil cartas chegaram à redação durante todo o período.

Novembro de 1999

Publicação da segunda **Nintendo World Especial: Pokémon Total.** Mais um estouro de vendas.



Dezembro de 1999

Contagem minuciosa e cansativa (trabalhamos até as sete horas da manhã) das duas mil dicas que rechearam a edição 17.

Abril de 2000

Primeira aparição de uma mulher na capa da **NW**: Lara Croft estréia no Game Boy Color.

Maio de 2000

Los Angeles ferve com a E3 2000. A equipe da **Nintendo World** marcou presença.



Maio de 2000

Segundo encontro da equipe **NW** com Shigeru Miyamoto, em Los Angeles: drinks e fofocas com o mestre da Nintendo.

Junho de 2000

Review de **Perfect Dark**, o primeiro game a ganhar nota 10 da equipe **NW**.

Agosto de 2000

Nintendo World do outro lado do mundo: cobertura da Spaceworld 2000 em Tóquio, Japão. A **NW** foi a única revista brasileira a acompanhar o evento.

Agosto de 2000

Edição 24: primeira vez que um game de esportes (**International Superstar Soccer 2000**) é capa da revista.

Setembro de 2000

Comemoração de segundo aniversário da revista. Mais uma edição, a 25, com cem páginas.

Setembro de 2000

Entrevista exclusiva com Ken Lobb, que revelou informações sobre o Dolphin, **Zelda**, **Conker** e outros lançamentos.

Setembro de 2000

Publicada a primeira imagem dos consoles GameCube e Game Boy Advance, divulgadas na feira Spaceworld, no Japão.

Outubro de 2000

NW sai com duas capas diferentes: **Zelda: Majora's Mask** e **Pokémon Gold & Silver**.

Março de 2001

Chegada do primeiro Game Boy Advance (versão japonesa, com quatro games) à redação da **NW**.

Maio de 2001

Entrevistamos – com exclusividade – Bob Burnquist, o brasileiro campeão mundial de skate.

Maio de 2001

Mais uma cobertura completa da maior feira de videogames do mundo, a E3 2001.

Julho de 2001

Promoção "Seja um Redator da **Nintendo World**" dá oportunidade ao leitor de ter um texto publicado na revista.

Julho de 2001

Edição 9: Anakin Skywalker (interpretado por Jake Lloyd) é o primeiro ser humano a aparecer na capa da **NW**.

Setembro de 2001

Chegada do primeiro GameCube à redação.



Setembro de 2001

Aniversário de três anos da **Nintendo World**. A revista vem em uma embalagem prateada exclusiva. A edição marca a mudança de projeto gráfico da revista.

Setembro de 2001

Felipe Andreoli, baixista do grupo Angra foi o último famoso entrevistado da seção Meu Nintendo.

Outubro de 2001

Lançamento da **Nintendo World Especial** 5, toda dedicada ao N64.

Novembro de 2001

Publicação do primeiro Review de um jogo para GameCube: **Luigi's Mansion** leva nota 8,8.

Fevereiro 2002

Sonic Adventure 2 Battle: primeira aparição de um personagem da Sega na capa da **NW**.

Maio de 2002

E3 2002, Los Angeles torna-se a capital mundial do videogame por três dias. A equipe **NW** cobre o evento pelo quarto ano consecutivo.

Maio de 2002

Mais um encontro com Shigeru Miyamoto: equipe **NW** participa de mesa redonda exclusiva durante a E3.

Junho de 2002

A revista chega às bancas com capa dupla e um pôster gigante e exclusivo de **Metroid Prime**.

Junho de 2002

Edição com o brinde mais legal: capinha protetora para o Game Boy Color, na **Nintendo World Especial** 6.

Setembro de 2002

Lançamento da edição **Nintendo World Especial** 7, o Guia Oficial do GameCube.

Setembro de 2002

Aniversário de quatro anos da **NW**.

Outubro de 2002

Edição 50: a primeira capa dedicada a um game de Super Nintendo: **Super Metroid**, de 1994.



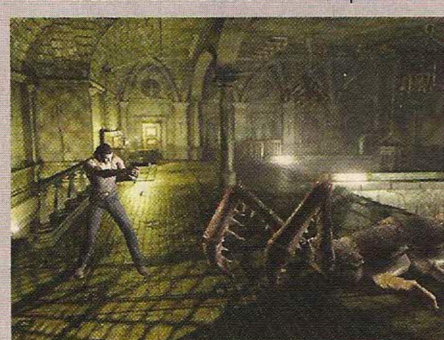


A origem reveladora do melhor Survival Horror de todos os tempos!

A idéia era revelar, ainda no Nintendo 64, toda a verdade sobre o incidente com o vírus, mas com a chegada do GameCube, os planos mudaram e a versão "zero" ganhou outras dimensões sonoras, gráficas e tecnológicas. Pouco foi contado até agora sobre o enredo, mas **RE0** promete mostrar como aconteceu a contaminação e a primeira aparição dos zumbis.
Protagonizam esta aventura a enfermeira Rebecca Chambers, do grupo S.T.A.R.S., e o estreante Billy Cohen, um prisioneiro acusado de assassinatos múltiplos. Outra participação inédita é a de um personagem que não teve seu nome e origem revelados.

Detonação em dobro!

Uma das novidades implementadas pela Capcom é o "Partner Zap System", que permite alternância no controle de dois personagens e a atuação de ambos na mesma cena. Um deles controlado por você e o outro pelo computador. O jogador poderá escolher qual dos personagens controlará e que ação o outro desenvolverá na cena: sacar a arma e atirar contra os inimigos ou simplesmente ficar longe do perigo. Mesmo que Rebecca e Billy estejam em áreas distintas e distantes, o jogador poderá alternar no controle dos personagens para realizar as tarefas independentes de cada aventureiro. E se o personagem abandonado for atacado por algum inimigo, o jogador será avisado por um alarme e precisará agir imediatamente. Se qualquer dos personagens morrer, o jogo termina.
Foi revelada a aparição de dois velhos conhecidos da série, Albert Wesker, o líder do grupo S.T.A.R.S. e um dos envolvidos no incidente, e William Birkin, o cientista que participou de **RE2**.



Viajando no trem da morte

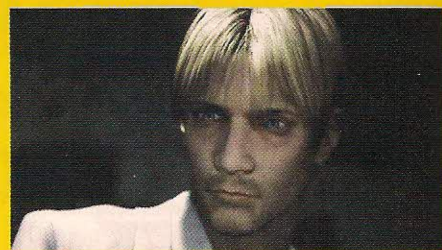
O ano é 1998. A aventura inicia nos vagões de um trem a caminho da cidade de Raccoon, onde a Umbrella Corp. desenvolve atividades secretas com o T-Virus. A causa da queda do helicóptero do time Bravo será finalmente explicada, bem como a morte de toda equipe. O trem será um dos primeiros cenários do jogo, com uma passagem espetacular sobre o teto do veículo em alta velocidade. Em fotos divulgadas pela Capcom, Billy enfrenta uma lacraia que foi contaminada pelo vírus e agora tem o tamanho de um ônibus. Além desse inimigo e dos clássicos zumbis, já estão confirmados um escorpião, corvos e larvas.
Toda a mecânica de jogo foi mantida idêntica ao remake lançado para o Cube, e os gráficos não devem ser diferentes.













Albert Wesker, William Birkin e uma imagem que revela certa ligação entre os dois

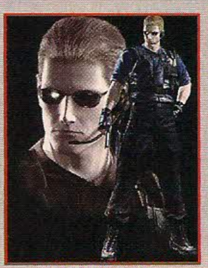
A palavra final

Um dos produtores e responsável pela série no GameCube, Tatsuya Minami, fez várias declarações. Entre as revelações, disse que o jogador encontrará neste game o melhor desafio da série e o enredo se aprofundará explicando todos os acontecimentos posteriores. Em outro momento, diz que os itens de defesa não serão importados do remake de **RE** para a versão "zero", pois a novidade agora é o sistema de alternância no controle de personagens. Serão descartados os baús de itens, os personagens carregarão consigo o que puderem, farão trocas entre si e as sobras precisarão ser largadas nas salas – o único problema é lembrar onde deixou as coisas. Enfim, o negócio é confiar na competência do cara, que já fez um bom trabalho no remake de **RE**.

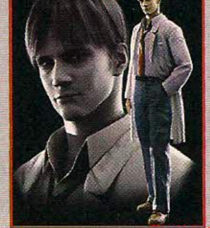
Rebecca Chambers



Billy Cohen



"Novo personagem"



Albert Wesker

William Birkin

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: ação (Survival Horror)
Número de jogadores: 1
Lançamento: novembro de 2002 (EUA)



BATMAN
DARK TOMORROW

Morcegão combate o crime também no GameCube

Disputas territoriais entre gangues rivais criaram uma onda de crimes em Gotham City. Para aumentar a anarquia, o comissário Gordon é seqüestrado misteriosamente e levado para o asilo Arkham. É nessa hora que Batman entra em ação para salvar seu amigo e descobrir quem são os responsáveis pela baderna.
Esse é apenas o começo da mais nova aventura do Morcegão para o GameCube. O enredo de **Dark Tomorrow** reúne os mais famosos inimigos do herói (como o Coringa, Hera Venenosa e o Senhor Gelo) e foi todo criado pelo roteirista da DC Comics, Scott Peterson, e adaptado por Kenji Terada, que trabalhou em **Final Fantasy I** e **II**.

A função principal de Batman é dar uma boa surra nos criminosos. Mas o jogador ainda terá que resolver enigmas e quebra-cabeças. Isso contando com a ajuda de seu incrível cinto de utilidades.
Os cenários são realistas, mantendo o famoso estilo "gótico-dark-futurista" das aventuras do homem-morcego.
Depois da impressionante demo apresentada na E3 2002, **Dark Tomorrow** entrou facilmente para a lista dos games mais promissores do GameCube. A Kemco provou ser capaz de manter, com fidelidade, as características dos quadrinhos. A única reclamação está relacionada à câmera. Mas a empresa prometeu que esse problema estará resolvido na versão final. Ⓝ

Publisher: Kemco
Desenvolvimento: Kemco
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: novembro de 2002 (EUA)

RAYMAN® 3
Hoodlum Havoc

Ele está chegando, mas ainda sem braços

Rayman está de malas prontas para fazer sua grande estréia no GameCube. Na bagagem, traz seu tradicional visual psicodélico e uma das histórias mais absurdas dos últimos tempos. Era uma vez um Red Loom bonzinho que acabou sendo tomado pelo mal e se transformou em Dark Loom. Espalhando a maldade entre a população de Red Looms e bebendo suco de Plum – uma incrível fonte de energia – o possuído cria um terrível exército de Hoodlums, que estão dispostos a "chacoalhar" o mundo de Rayman. Você entendeu essa história cretina? Então está pronto pra conhecer a terceira aventura da mascote da Ubi Soft.

Quem conhece Rayman já sabe o que esperar: um mundo superestilizado, multicolorido e cheio de graça. O estilo dos cenários tomou um rumo diferente. Algumas fases são mais sombrias e se passam em cavernas e pântanos bem enlamelados. Além disso, a versão para GameCube traz uma excelente qualidade gráfica. Destaque para os diferentes Hoodlums – dos quais sete são chefes de fase – que Rayman deverá derrotar em sua jornada pelo mundo. Para ajudar nas batalhas, Rayman ganhou uma série de novas habilidades. Se você é fã de Rayman, vai se amarrar. Se não é, pode ter certeza de que vai se tornar um. Ⓝ

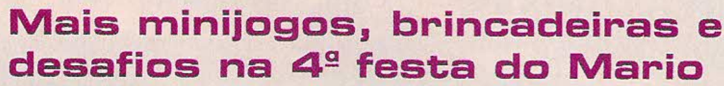


Publisher: Ubi Soft
Desenvolvimento: Ubi Soft
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: novembro de 2002 (EUA)



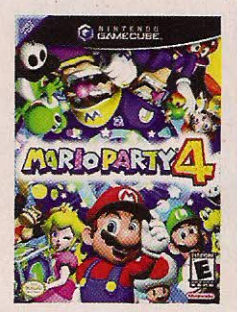
Luigi's Mansion
PIKMIN
DIVERSÃO GARANTIDA O
Na NC Games você encontra o revolucionário GameCube e toda a linha de-
Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
Mobile Monitor para Game Cube
Luigi's Mansion
PIKMIN
SUPER SMASH BROS. Melee
NBA COURTSIDE 2002
WAVERACE BLUE STORM

MARIO PARTY 4

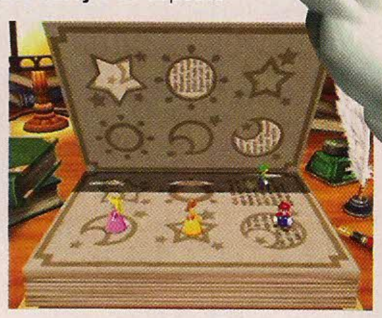


Mais minijogos, brincadeiras e desafios na 4ª festa do Mario

O Nintendo 64 foi um dos primeiros videogames a apostar no modo Multiplayer – dispondo de quatro entradas para Controller – multiplicando a diversão dos jogadores. Mas que estilo de jogo seria mais empolgante para se jogar em Multiplayer? **Mario Party** é a resposta!







A festa de Mario ficou ainda melhor

Se você não conhece a série **Mario Party**, fique sabendo que a fórmula é simples: basta convidar quatro amigos, conectar quatro controles nas entradas do GameCube e desafiá-los em jogos de tabuleiro, só que na tela da tevê. A Hudson, empresa que desenvolve os minigames de **Mario Party 4**, não repetirá nenhuma das brincadeiras já conhecidas em outras versões, valorizando a primeira festa da turma no GameCube. Serão cinqüenta tipos de desafios inéditos! Acontecerá de tudo, existe até a possibilidade de formar times, jogando aliado a outros participantes e aumentando a sua vantagem.

O Tag Battle, por exemplo, possibilitará a formação de duplas para competir e você poderá regular o nível de experiência do ajudante ou do adversário – se o seu parceiro for inexperiente, ajuste o personagem para o nível Kids e equilibre o jogo. Essa ação vai favorecer esse jogador, que conseguirá mais itens e, com isso, maior vantagem para jogar.

Entre as novidades, o destaque vai para o sistema chamado Mini Giant System. Ele funcionará fazendo com que os personagens usem cogumelos mágicos para crescer ou encolher, possibilitando o acesso a diferentes áreas do game.

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Hudson Soft
Gênero: tabuleiro
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: outubro de 2002 (EUA)

Tudo multicolorido para alegrar o ambiente festivo

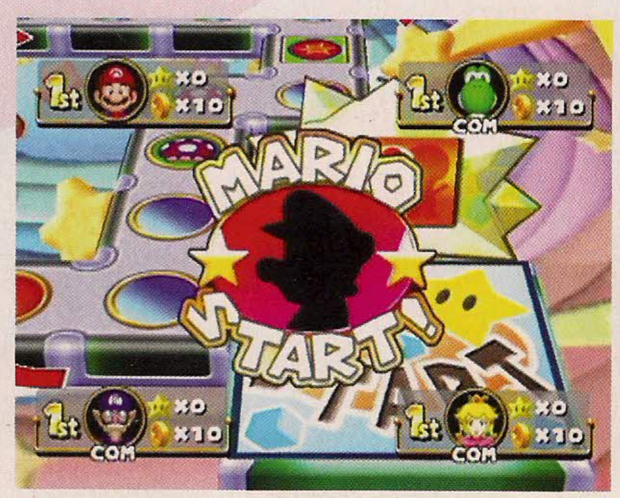
O visual de **Mario Party 4** dará um show à parte, com cenários multicoloridos, detalhados e, ao mesmo tempo, flexíveis para movimentação dos personagens. Os gráficos e a movimentação estão com a mesma qualidade de **Super Smash Bros. Melee**, garantindo uma boa resposta dos comandos. Claro, essa é a principal diferença entre as antigas versões da "festa" que foram lançadas para o glorioso N64.

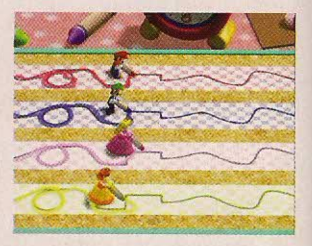
Os tabuleiros tridimensionais possuem apenas uma perspectiva de visão, mas o jogo pode se movimentar em diferentes ângulos de câmera. Essa mudança de ângulos no tabuleiro faz com que **Mario Party** seja "uma bagunça organizada", pois apesar de haver quatro personagens na área, o jogador sempre saberá a posição exata de cada um.

Mas o foco principal de **Mario Party 4** está na jogabilidade e na qualidade dos desafios propostos nos minigames, a grande sensação para quem realmente sabe aproveitar o modo Multiplayer.

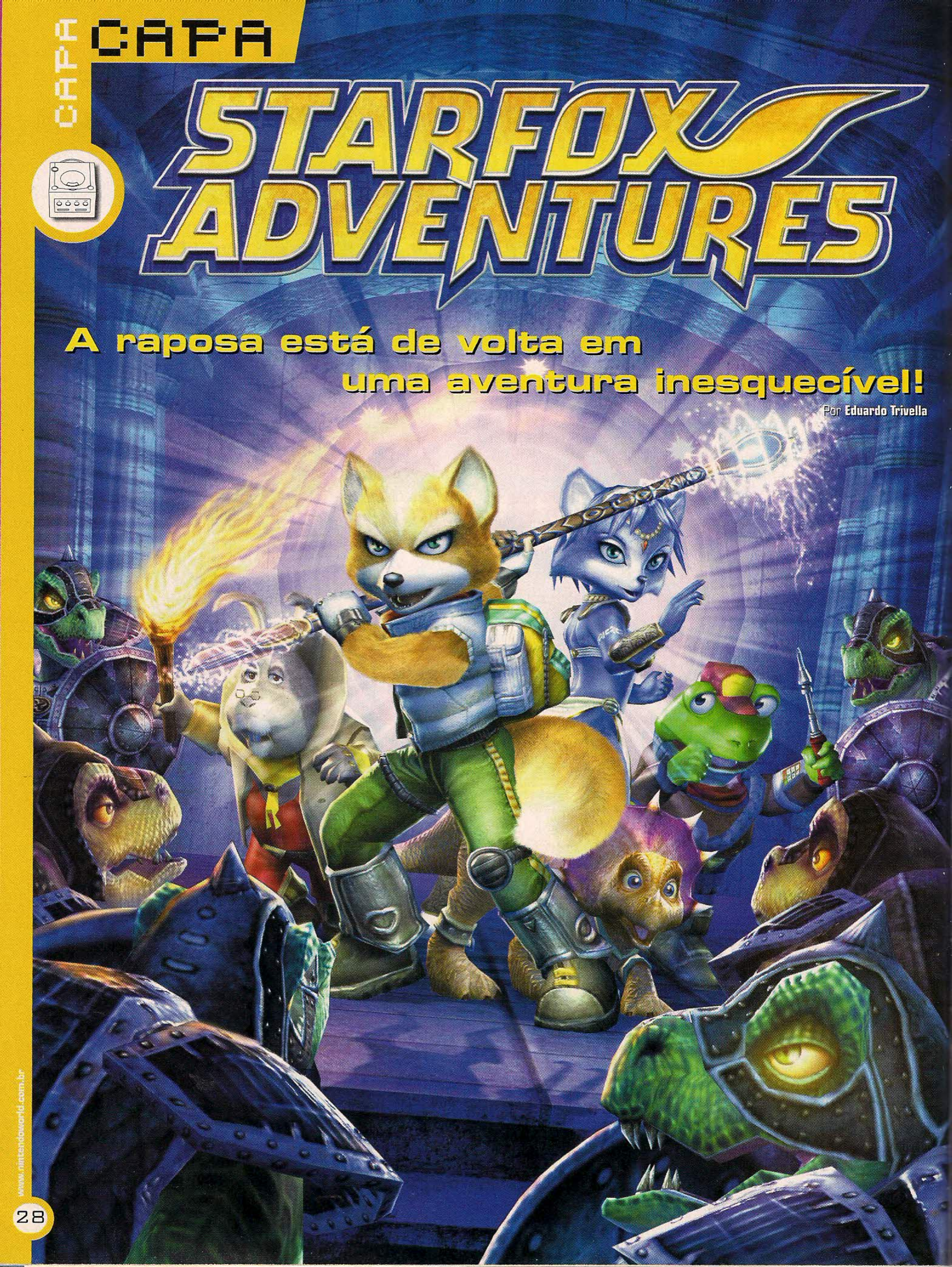
A trilha sonora será do tipo lavagem cerebral – daquelas que ficam na cabeça o dia inteiro –, mais diversificada durante os minigames, porém, repetitiva na passagem pelo tabuleiro de jogo.

É isso, **Mario Party 4** será mais um título com muitas opções de diversão para um jogador e um modo Multiplayer incrivelmente desafiador. Ⓝ








STARFOX ADVENTURES
A raposa está de volta em uma aventura inesquecível!
Por Eduardo Trivella



Foram anos e anos jogando **Battletoads**, **GoldenEye**, **Perfect Dark**, **Conker's Bad Fur Day**, **Banjo-Kazooie**, **Killer Instinct**, **Jet Force Gemini** e tantas outras obras-primas. Chega até a dar uma dor no coração ao escrever isso, mas o fato é que a Rare não fará mais jogos para o GameCube.

Star Fox Adventures é uma despedida em grande estilo. O game está sensacional, desde os pormenores da história até a criação de uma linguagem própria para os dinos do jogo, impressionante o trabalho dos caras!

Para compensar um pouquinho essa perda que, sem dúvida, vai ser sentida por todos os fãs da Nintendo, a Rare deu um jeito de fazer uma despedida digna da empresa de ponta que sempre foi. Trabalhando sob a batuta de Shigeru Miyamoto (produtor de **SFA**), o canto do cisne da Rare para o GameCube é um game lindo, grandioso, épico e magnífico. É tão bom que, mesmo sendo novo, já dá saudades. Saudades da Rare!

A toca da raposa

Star Fox Adventures vem sendo produzido há muito tempo. Inicialmente, seria um título de Nintendo 64 e se chamaria Dinosaur Planet. Acabou sofrendo uma reformulação geral para o GameCube e trouxe a turma da raposa espacial a tiracolo para dar um passeio pelo planeta pré-histórico. Se você acompanha a trajetória deste game desde o começo, já conhece mais ou menos o enredo. Mesmo assim, vamos dar uma geral para deixar por dentro até aqueles que nunca viram um Fox mais peludo na vida.

Depois de dar seus tirinhos em aventuras para Super NES e Nintendo 64, a equipe Star Fox começou a gozar as merecidas férias. Oito longos anos se passaram desde a humilhante derrota de Andross nos confins da galáxia. Nessa época, o grupo de patrulheiros espaciais fez o que mais gostava: ouviu muito rock'n'roll e salvaguardou o sistema solar de Lylat das pequenas ameaças que nem de longe poderiam ser comparadas ao terrível Andross.

E para quem está acostumado com agitação, já viu né... Logo, o tédio tomou conta e todos se sentiram enfastiados, principalmente Falco Lombardi (1) que, seguindo sua natureza de lobo solitário, abandonou os companheiros e partiu em busca de uma vida mais emocionante e lucrativa.

Dizem que o apressado come cru. No caso de Falco, isso é mais do que verdade. Ele não imaginava que a maior aventura da equipe estava prestes a começar!

Slippy (2) foi mais paciente: trocou seu lugar no cockpit de uma Arwing (3) por uma posição no departamento de pesquisa e desenvolvimento bélico da equipe Star Fox, demonstrando um talento todo especial no que diz respeito a invenções. O coroa da turma e guru particular de Fox McCloud, o coelho Peppy (4), pendurou o capacete de piloto e assumiu o cargo de navegador e conselheiro geral. E o time agora conta com um novo membro: Rob (5), um robô cheio de personalidade inventado por Slippy.

Manter uma nave espacial enorme como a Great Fox (6) em condições perfeitas de uso não é pra qualquer bolso não! A despesa que essa monstruosidade dá não é brincadeira e para que ela continue operando, Fox e seus amigos precisam ganhar dinheiro. É esse o pé em que as coisas se encontram atualmente: a arrojada equipe vaga ociosamente pela escuridão do espaço, esperando por um holograma do general Pepper (7) com uma proposta de emprego, mais uma missão espacial especial especialmente (vixe!...) indicada para Fox e seus companheiros! Não demora muito e eles vão ter o que procuram.

Uma heroína cristalina



Excetuando-se a série **Smash Bros.**, esta é a primeira vez que Fox sai de dentro da Arwing para travar combate. Mas ele não é o único personagem em **SFA** controlado pelo jogador. Na verdade, o jogo começa com outra personagem. Krystal, remanescente da dupla original que estava planejada para o título de N64 e única sobrevivente do planeta de Cerinia, recebe um sinal de socorro distante e, como boa menina que é, resolve investigar. Quem sabe ela não descobre a verdade sobre a destruição de seu planeta...

Montando um dinossauro alado, mais precisamente um pteranodonte, Krystal chega até uma fortaleza voadora. Inicia-se, então, um combate aéreo, nos moldes dos antigos jogos **Star Fox** que você já conhece. Isso serve para abrir o apetite e deixar o jogador ansioso pelo que vai encontrar. Mas a batalha é rápida e logo Krystal desce ao convés da embarcação voadora, que parece estar deserta. Após um breve reconhecimento do local, a linda heroína dá de cara com o general Scales, o facínora que escravizou todos os dinossauros da galáxia. O canalha tenta capturá-la também, mas Krystal é mais lisa que peixe ensaboado e consegue escapar, partindo para o verdadeiro local do pedido de socorro, mais uma vez sobre o dorso de seu amigo pteranodonte. Ao desembarcar em Krazoa Palace, Krystal encontra um lugar devastado cujos habitantes sofrem as conseqüências dos atos maléficos de Scales. Depois de passar por um pequeno labirinto e conseguir o primeiro Krazoa Spirit (os itens mais importantes do jogo, juntamente com as SpellStones), Krystal é aprisionada e as cortinas se abrem de vez para que Fox McCloud possa brilhar.

FireBlaster
Cancel
2 1 0 2 1 100

Aprecie cada detalhe da exuberância gráfica de Star Fox Adventures



Jóia rara

Você já deu uma olhada nas imagens de **SFA**? Já viu o game rodando no GameCube? Então, acho que nem preciso dizer que este game é lindo de doer! Seguramente, um dos títulos mais impressionantes em termos gráficos que o GameCube já viu. Dá pra perceber facilmente que na Rare só tem feras que dominam a arte. Mas também dá para notar que o game tem mesmo um quê de despedida. Em vez de brincar com os logos de abertura e fazer algo diferente, como vem sendo um padrão nos recentes games da Nintendo, a Rare optou por nada além de sobriedade. Pode acreditar que dentro daqueles galpões nos campos ingleses tem muita gente, fã da Nintendo, que também ficou triste pela Rare não mais desenvolver games para seus consoles favoritos.

Mas vamos falar de coisas boas. Os personagens, tanto os principais quanto os secundários e também todos os outros, são tão bem construídos e carismáticos que qualquer um poderia ser destaque em outros games. As animações literalmente dão vida a esses personagens, principalmente a Fox que chega a exibir um sorriso maroto ao dialogar com alguns dos dinos. Só faltou ele colocar os dedos na boca quando assobia para chamar Tricky. Efeitos de luz chegam a distorcer sombras e iluminar apenas certas partes do corpo dos personagens quando parcialmente obstruídos por algo. Capinzais balançam ao sabor do vento. Pêlos de animais reluzem quando cristais de gelo cobrem seus corpos. Na falta de um adjetivo melhor, a água presente nos ambientes de **SFA** é a mais "molhada" que você pode encontrar em um game: ela cintila e tremula como se fosse de verdade! As texturas em alta resolução aplicadas a todos os cenários apresentam grande variedade e contribuem para não enjoar o jogador de ver sempre a mesma coisa. Os gigantescos chefes que Fox combate chegam a ter mais de dez vezes o tamanho da raposa e se movem com notável fluidez. E existe também um randomizador que altera a aparência dos ambientes, fazendo com que você jogue algumas vezes sob a luz do sol, outras à noite ou ainda debaixo de chuva. Um trabalho nota dez!

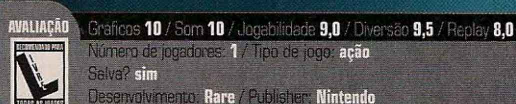
E se existisse uma nota maior do que dez, certamente seria dada para a parte sonora. Uma pergunta: onde eu compro o CD com a trilha sonora de **SFA**? Minha nossa! Só sonzera de categoria, uma melhor que a outra! Desde o rockão pesado com guitarras distorcidas que toca na primeira vez que Fox e seus amigos aparecem (Peppy odeia esse som!) até as composições orquestradas e ritmos tribais que tocam durante todo o game, a trilha de **SFA** é bem variada, empolgante e sobreviveria muito bem se tocada fora de um videogame. Os efeitos sonoros mantêm a qualidade de todo o resto e também impressionam. Imagine um feroz tiranossauro rugindo ensurdecedoramente dentro do seu quarto. Se você tiver um sistema Dolby, ou mesmo um aparelho de som estéreo, vai pensar que está assistindo ao filme "Jurassic Park", de Steven Spielberg. Tentador, não? Mas não pára por aí. Desta vez, a Rare foi além da conta e desenvolveu um idioma próprio para **SFA**. A turma de Fox fala inglês e a dublagem está muito bem interpretada por toda a galera, mas o resto dos personagens fala a língua dos dinos que, na verdade, é uma variação do inglês com as letras todas embaralhadas. A letra A virou U, a letra B virou R, o E virou O e assim por diante. O que se ouve são palavras coerentes que resultam em um idioma diferente. Apenas nomes próprios têm o mesmo som em inglês e "dinossaurês".

O dedo de Miyamoto

O personagem principal de **SFA** é uma raposa, mas bem que poderia ser um elfo orelhudo. Há muitas semelhanças entre este game e os jogos **Zelda** de N64, a começar pelos pulos automáticos. Você não controla nenhum dos saltos de Fox, todos são executados na hora certa quando você pula de um lugar a outro. Se tentar pular em um local onde isso não é possível, seu personagem se dependura na beirada, agarrando-se com as mãos. O combate também lembra bastante os feitos de Link. Quando se aproxima de um inimigo, a câmera muda de posição e você passa a circulá-lo até que a luta acabe ou você guarde sua arma. Ao enfrentar grupos de dinossauros, o que ocorre freqüentemente, sua mira é sempre centralizada naquele que está mais próximo.



O único botão que você usará para dar cabo dos répteis paleozóicos, mesozóicos e outros zóicos, é o botão A. Apertando-o seguidas vezes e pressionando a Alavanca de Controle em diferentes direções, Link, quer dizer, Fox executa diferentes combos. Mas seu cajado serve para muitas outras coisas além de arrebentar a cabeça dos inimigos. Com ele você pode levantar pedras para achar itens, pode usá-lo como escudo e, com alguns Upgrades conseguidos durante a aventura, é possível transformá-lo em um objeto multiuso que, entre outras funções, dispara rajadas tórridas e impulsiona Fox para cima. O que mais difere este do game **Zelda** é a presença do companheiro de Fox. O jovem príncipe Tricky é um triceratops (ou algo muito próximo disso) que viu sua tribo ser escravizada por Scales e agora vai ajudar Fox no que for preciso. Através de comandos executados com a Alavanca C, Tricky pode abrir passagens em paredes ou cavar o próprio chão à procura de itens, usar seu bafo flamejante para derreter gelo, ser um bichinho obediente e ficar parado sobre plataformas enquanto Fox alcança novas rotas ou simplesmente ser o criançāo que é e brincar com uma bola – quando nosso herói peludo tem tempo para isso. E é melhor você arrumar tempo, pois alguns dos segredos do game são descobertos dessa maneira. Essas ações (menos a brincadeira de bola) só podem ser executadas se você der cogumelos para Tricky. Portanto, mantenha o bichinho sempre com barriga cheia!



Mercado de peixe

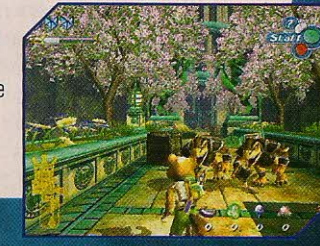
Em ThornTail Hollow, uma das principais áreas do jogo, além de encontrar caminhos para várias outras localidades, você poderá visitar a loja de um cara que se parece um pouco com o Jar Jar Binks, do Episódio 1 de "Star Wars". Na bodega dele, você encontrará toda espécie de itens, desde os normais, também encontrados pelo jogo – combustível, vaga-lumes de iluminação, ovos para recuperação de energia, plantas-bombas, etc. – até alguns itens exclusivos – mapas, lanternas e binóculos.
Mas para meter a mão nesses artigos, você precisa pagar ao cidadão. A moeda corrente no Planeta dos Dinossauros é o Scarab, um tipo de besouro brilhante que, dependendo da cor, tem um valor diferente. De início, você só pode carregar dez deles, mas depois achará carteiras que comportam cinqüenta, cem e até duzentos besouros. Ainda bem que você não tem que guardar essa bicharada toda no bolso de trás da calça...
Um item muito importante e que você não precisa desembolsar um centavo para usar é o PDA (Personal Digital Assistant). Fox já começa o game com ele e o acessório serve para ajudar a localizar itens de combustível, dar dicas sobre muitas coisas que você encontra e ainda exibir os mapas que você compra na loja.

Star Fox 128

E não poderiam faltar as fases de combate espacial. Afinal, o nome do game é **Star Fox**, não é? Mas se você está esperando algo substancial como os primeiros games da série, é melhor esperar mais um pouco e ver o que a Namco está preparando para o futuro título **Star Fox** que está desenvolvendo.
Não que essas fases sejam ruins em **SFA**, mas não trazem a mesma adrenalina existente em **Star Fox** (Super NES) e **Star Fox 64** (Nintendo 64). Como o foco principal de **SFA** é o combate em terra, essas fases ficaram limitadas a elos entre os estágios principais do jogo. Funciona assim: para voar na Arwing você precisa de combustível que é encontrado por todo o jogo ou pode ser comprado na loja. Essas fases espaciais são curtas e geralmente possuem poucos inimigos. Basta passar voando pelo número determinado de anéis para baixar o campo de força e entrar na fase a que você está querendo chegar. É possível retornar a essas fases para tentar passar por todos os anéis e conseguir a pontuação máxima da fase.

Será o fim de tudo?

É uma delícia jogar **SFA**. Valeu a pena ter esperado tanto tempo por este game. A Rare novamente conseguiu produzir um jogo sensacional com gráficos magníficos, som animal, jogabilidade primorosa, enigmas espertos e uma jornada realmente longa e compensadora. Chega até a dar vontade de não terminar o game para não ter que enfrentar a realidade de que é o último trabalho da empresa para o GameCube. Mas o mundo dá voltas e talvez aconteça com eles o mesmo que aconteceu com a Square...



O mundo está cheio de episódios semelhantes à história bíblica do filho pródigo que retorna ao lar de seu pai. Quem sabe isso não aconteça daqui a alguns anos? Vamos torcer!







DE AKIRA TORIYAMA,
O CRIADOR DE DRAGON BALL





VISITE TAMBÉM O SITE WWW.HEROI.COM.BR

Super Mario Sunshine

As férias de Mario ainda não acabaram e você tem mais sete fases para detonar!

Pronto para mais mundos e fundos em **Super Mario Sunshine**? Mês passado demos uma pequena introdução, mostrando todos os Shines das duas primeiras fases. Agora, vamos até o final. Divirta-se!

Por **Eduardo Trivella**

Fase 3: Gelato Beach

A entrada para Gelato Beach é aberta depois que você termina o Episódio 1 de Ricco Harbor (ou junta 5 Shines). Vá até o canto da praia, limpe a mancha negra para fazer aparecer a Planta Piranha, acerte seis vezes quando ela abrir a boca e revele a entrada na parede do farol de Delfino Plaza.

Episódio 1 – Dune Bud Sand Castle Secret

Caminhe até a praia e ande para a esquerda. Regue a planta que faz aparecer um castelo (tem que regar até ela estourar), corra até ele e entre. Lá dentro, sem FLUDD, tome cuidado com os blocos de areia que desmoronam. O Shine está no alto do grande amontoado de blocos.



Episódio 2 – Mirror Madness! Tilt, Slam, Bam!

Seu objetivo é retirar o Wiggler que está no topo da torre. Para isso, alinhe os três refletores para jogar a luz do sol nele. Suba em cada um dos refletores, esguiche água nos Flippies gigantes que lá estão, forçando-os para uma das extremidades do refletor. Quando estiverem em uma perna só, corra para a outra extremidade e dê uma bundada no refletor para causar um efeito gangorra e mandá-los pelos ares. Três refletores e seis Flippies depois, o Shine é seu.



Episódio 3 – Wiggler Ahoy! Full Steam Ahead!

Você precisa enfrentar o Wiggler que foi retirado da torre. Ele está irado, observe bem a rota que ele descreve na praia e procure um local seguro. Quando ele estiver se aproximando, regue uma das plantas para que apareça um monte de areia, fazendo com que ele tropece e fique de pernas para o ar. É sua chance de dar uma bundada bem no ponto fraco dele, indicado pela seta vermelha. Repita mais duas vezes.



Episódio 4 – The Sand Bird is Born

Agora entre na torre onde estava o Wiggler. A maneira mais fácil de chegar até lá é usando o foguete, mas isso não é recomendado, pois você vai precisar

muito da flutuação lá dentro. Então, siga para a montanha e escorregue pela encosta para rebater na cama elástica e cair dentro da torre. Quando voar junto com o Pássaro de Areia, pegue as sete moedas vermelhas espalhadas pelo corpo do bicho. Cuidado, o pássaro muda bruscamente a trajetória de vôo, ficando na vertical. Nessas horas, use a flutuação e espere parado em um ponto seguro no pescoço dele. Quando chegar lá em cima, a oitava moeda vermelha que faz o Shine aparecer estará esperando por você. Desça pela asa esquerda do pássaro.



Episódio 5 – Il Piantissimo's Sand Sprint
Para receber o Shine deste episódio, ganhe uma corrida do cara mostrado na cena de abertura. A linha de chegada é o mastro no alto da montanha e qualquer caminho vale. Moleza!



Episódio 6 – Red Coins in the Coral Reef
Existem oito moedas vermelhas no arrecife de corais. Aparentemente, este é mais um Shine facílimo de pegar, mas se demorar muito, as moedas acabam ficando escondidas, pois algumas dessas pequenas bastardas se movem e se ocultam entre os corais. Se tiver dificuldade, use a peça turbo de FLUDD, destravada perto de uma corda bamba em uma parte da montanha que fica próximo aos refletores usados no episódio 2.



Episódio 7 – It's Shadow Mario! After Him!
Corra atrás do impostor e água nele!



Episódio 8 – The Watermelon Festival
Um cara que adora melancia estará em uma cabana numa das pontas da praia! Para que o sujeito possa fazer seus deliciosos coquetéis, arrume uma melancia tamanho gigante. A maior que existe na área está pertinho do mastro que foi a linha de chegada em sua corrida contra Piantissimo. Role a monstruosidade até o figura e pegue sua recompensa. Cuidado para não prensar a melancia em nenhum obstáculo e nem a deixar entrar em contato com o mar, nem com nenhum Flippie. Se isso acontecer, a melancia estoura e você terá que subir a montanha para pegar outra.



Shines Secretos
a) O episódio 8 é o melhor para pegar as cem moedas. Mate todos os Flippies e fique estourando melancias para ganhar uma moeda a cada vez. Quando a melancia parar de soltar moedas, leve-a para o cara da cabana e ganhe um troco. Só não leve a melancia maior, pois ela faz aparecer o Shine.
b) Volte ao castelo de areia do episódio 1, acione o botão vermelho do chão e pegue, em um minuto, as oito moedas vermelhas.
c) No meio dos Flippies perto dos refletores, existe uma planta que, se regada, revela uma escada e quatro moedas amarelas. Regue a parede atrás dessas moedas e faça o Shine aparecer.



FASE 4: PINNA PARK

Acabando o Episódio 1 de Gelato Beach (ou juntando dez Shines), uma lancha que lembra bastante o Bowser aparece em Delfino Plaza. Vá até ela e veja o impostor fugir para Pinna Park com Peach a tiracolo. Entre no canhão e você será catapultado para a fase 4.

Episódio 1 – Mecha-Bowser Appears!
Entre no parque e saia em perseguição do falso Mario. Desta vez, não adianta esguichar água nele pois o cabra tem outro truque na manga. Depois de dar uma de Moisés e separar as águas com o poder de seu cajado, ou melhor, de seu pincel, o impostor assume o controle de um Mecha-Bowser. O diretor do parque aparece na jogada e lhe dá um veículo mais apropriado para a luta: um carrinho de montanha-russa equipado com foguetes explosivos. Acerte quatro foguetes em Mecha-Bowser, tomando cuidado com os Bullet Bills e Torpedo Teds que atacam de ambos os lados, se necessário, jogue água no fogo que o inimigo solta pela boca.
Depois de derrotá-lo, você fica sabendo que o impostor é, na verdade, Baby Bowser e que o filho do lagartão pensa que Peach é a mãe dele! Daí o motivo de toda a sujeira na ilha: Baby Bowser quer sua mamãe de volta e, para isso, pensou em incriminar Mario. Porém, o combate entre os dois está longe de terminar. Baby Bowser foge com Peach em direção à Corona Mountain.



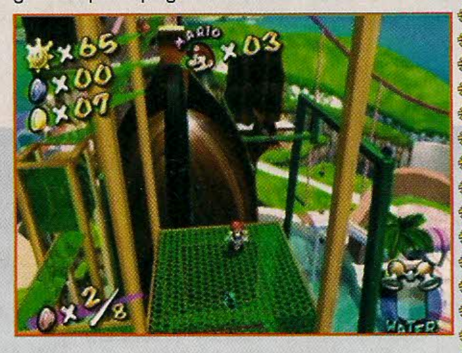
Episódio 2 – The Beach Cannon's Secret
Vá costeando a praia até chegar ao canhão em uma de suas pontas. Aproxime-se dele

e, em vez de Bullet Bills e Torpedo Teds, ele começará a jogar Bob-Ombs pretos em você. Esguiche água neles e ficarão azuis. Pegue três Bob-Ombs e jogue no cara que está controlando o canhão. Entre no canhão e, depois que perder temporariamente FLUDD, siga o caminho até o final para encontrar o Shine.



Episódio 3 – Red Coins of the Pirate Ship

Entre no parque e pegue as oito moedas que estão perto dos navios piratas. Fique ligeiro, pois a cada três balançadas, o navio dá um looping completo. Você precisará usar esse looping para chegar a algumas moedas que estão mais no alto. Lá em cima, terá que se pendurar em algumas grades para pegar todas.



Episódio 4 – The Wilted Sunflowers

Hora de encontrar seu velho amigo Yoshi! Dê um giro pela praia e você verá quatro ovos grandes enterrados na areia. Escolha um e jogue água nele até que comece a vir atrás de você. Atraia-o para um lugar onde haja areia. Ele vai pular pra cima de você e ficar enterrado na areia se você for rápido na esquiva. Não perca tempo e dê uma bundada na barriga dele. Repita com os



outros ovos para pegar o Shine e voltar a Delfino Plaza, onde você poderá, finalmente, cavalgar um Yoshi depois que pegar o ovo do impostor que corre pela cidade. Depois disso, o impostor aparecerá outras vezes, só que carregando mangueiras especiais de FLUDD. Persiga-o para pegar as mangueiras turbo e foguete.

Fase 2: Ricco Harbor – Episódio 8 – Yoshi's Fruit Adventure

Vamos voltar um pouco e explicar como pegar aquele Shine que ficou faltando na edição anterior. Depois de terminar o episódio 4 de Pinna Park, o impostor aparece mais uma vez em Delfino Plaza. Siga-o e deixe-o molhadinho para que ele solte o ovo do Yoshi. Traga a fruta com que ele está sonhando e você poderá montá-lo.

Agora, entre novamente em Ricco Harbor, pegue o foguete e vá até os dois depósitos de frutas. Fique acionando os botões no alto dos depósitos até sair a fruta com que Yoshi está sonhando. Leve-a até ele para poder controlá-lo. Siga até a ponta do cais e faça Yoshi cuspir em um dos peixes que ficam saltando para fora d'água. Se você não trocou a cor de Yoshi, a plataforma em que o peixe foi transformado seguirá para a frente. Pule em cima dela e quando estiver sumindo, pule sobre a primeira plataforma estacionária. Saia de cima de Yoshi e pule até a árvore que está à sua esquerda. Pegue e leve uma dessas frutas para Yoshi comer. A cor dele mudará de roxo para rosa e as plataformas que ele fizer se moverão para cima. Vá escalando até chegar ao local do Shine, faça Yoshi cuspir naquela manteiga que o cerca e a missão estará cumprida.



Episódio 5 – The Runaway Ferris Wheel

Vá até aquela piscininha onde enfrentou o Mecha-Bowser e continue seguindo pelo caminho de tijolos. Você vai ver umas grades com alguns Electro Koopas pendurados. Suba por elas, trocando de lado e usando flutuação, derrube os inimigos pelo caminho (sempre pelo lado oposto da grade onde ele está. Algumas grades mudam de posição se você esguichar um pouco de água). Lá em cima, é só detonar o último deles e depois usar o teto de um dos carrinhos da roda gigante para chegar até o Shine.



Episódio 6 – The Yoshi-Go-Round's Secret

O ovo do Yoshi está atrás da árvore que tem a forma de um dos habitantes da ilha (Pianta). Leve a fruta para ele (se não estiver achando a fruta, saia da fase e entre novamente, pois ele pode trocar de sonho), siga com o dino laranja (se não for dessa cor, troque) para o carrossel de Yoshi e pare no lugar onde falta um deles. FLUDD mais uma vez será roubado temporariamente pelo impostor e você terá que seguir até o final do caminho contando apenas com sua habilidade nos pulos.



Episódio 7 – Shadow Mario in the Park

Mais uma perseguição ao Mario falsificado, desta vez, no meio do parque de diversões. Pra cima dele!



Episódio 8 – Roller Coaster Ballons

Suba até a entrada da montanha-russa e fale com um dos Noki para poder andar no brinquedo. Com foguetes, você deve estourar os vinte balões em três voltas pela montanha. Não é nada fácil, pois haverá horas em que você deverá estourar

mais de um balão com apenas um foguete. Boa sorte! Uma dica: se estiver subindo, mire um pouco mais alto do que miraria se estivesse em linha reta, se estiver descendo, mire mais baixo.



Shines Secretos

a) Pegue as cem moedas na praia durante o episódio 2. É só eliminar os inúmeros Bullet Bills e Torpedo Teds que vêm pra cima de você.

b) Entre no canhão do episódio 2 e pegue as oito moedas vermelhas em um minuto.

c) Volte ao carrossel com Yoshi, entre no estágio secreto e pegue mais oito moedas vermelhas em dois minutos.



Fase 5: Sirena Beach

A entrada para esta fase está bloqueada por um abacaxi enorme em cima de um telhado. Para entrar nela, você precisa da ajuda de Yoshi. Vá com ele até lá faça-o engolir esse abacaxi.

Episódio 1 – The Manta Storm

Procure o gerente do hotel (um cara de bigode bem no meio da fase), converse com ele e uma arraia gigante virá para cima de você. Comece a esguichar água para que ela se divida em muitas e pequeninas partes. Tome cuidado para não ser cercado! Se isso acontecer, use o jato d'água em movimentos giratórios.



Episódio 2 – The Hotel Lobby's Secret

O mais luxuoso hotel de Isle Delfino está finalmente disponível! Depois de entrar no hotel, molhe os Boos cor-de-rosa para transformá-los em plataformas e ir subindo pelos andares. Na parte mais alta do totem, entre pela boca dele para que o Mario "falceta" roube novamente FLUDD e você tenha aquele velho trabalho para poder chegar ao final do estágio sem flutuar. Quebre os blocos de tijolo de uma maneira estratégica para usá-los como plataformas e use também os Para-Beetles como trampolim.



Episódio 3 – Mysterious Hotel Delfino

Yoshi é a chave para este Shine, portanto, se você não vir um ovo logo na entrada do hotel, termine primeiro o episódio 4 de Pinna Park. Se você vir o ovo, constatará que Yoshi quer um abacaxi para sair lá de dentro. Passe pelo ovo, entre no banheiro masculino e siga para a última privada (você vai ver um vazamento escorrendo pela parede). Pule por ali para chegar ao segundo andar em um quarto com um Pianta e um quadro. Esguiche água nesse quadro e depois pule nele quando o Boo aparecer. No próximo quarto, vá até o armário com quatro portas giratórias e jogue água nelas até formar a figura de um Boo. Passe para o próximo quarto e use os Boos cor-de-rosa como plataformas para passar pelo alçapão e chegar ao terceiro andar. Gire a estante, passe para o quarto adjacente e desça para o segundo andar caindo pelo único ladrilho de cor diferente. Quebre uns caixotes para achar abacaxis e então leve um deles para Yoshi. Suba a escada até o terceiro andar e entre no único quarto em que a porta está escancarada. Pule na cama e passe pelo alçapão para chegar a um conjunto de pequenos corredores no sótão. Use a língua pegajosa de Yoshi para engolir todos os Boos e Big Boos e depois procure rachaduras no chão. Uma delas leva ao Shine deste episódio.



Episódio 4 – The Secret of Casino Delfino

Entre no hotel e fale com o Pianta que está na porta do cassino, perto do banheiro masculino. Lá dentro, use água para girar os dois caça-níqueis gigantes e ficar com 777 no mostrador de cada um deles. Depois, vá até o puzzle que foi aberto e gire com água todos os painéis. Entre pelo cano verde e prepare-se para ir até o final da fase sem usar FLUDD.



Episódio 5 – King Boo Down Below

Entre novamente no cassino e dê uma bundada no quadrado roxo da roleta gigante. Quando King Boo aparecer, jogue água na boca dele para que rode o caça-níqueis. Os "prêmios" podem ser inimigos (acabe com eles ou então fuja), moedas (pegue-as para recuperar energia) ou frutas. A fruta mais importante para você nesse momento é uma pimenta. Pegue-a e jogue-a na boca do fantasmão. Ele vai ficar vulnerável e você poderá pegar qualquer outra fruta e jogar nele para derrotá-lo. Se tiver problemas com os anéis giratórios da roleta, dê bundadas nos quadrados roxos. Repita todo o processo mais duas vezes para ganhar o Shine.





Episódio 6 – Scrubbing Sirena Beach
Tudo o que você tem a fazer é lavar a fase em três minutos e depois falar com o gerente do hotel.



Episódio 7 – Shadow Mario Checks In
O impostor está correndo pelos andares do hotel. Nem é preciso dizer o que você tem que fazer né? Rápido! Atrás dele! Esteja atento aos Boos que se disfarçam de Shadow Mario.



Episódio 8 – Red Coins in the Hotel
Você tem cinco minutos para pegar oito moedas vermelhas dentro do hotel. Parece bastante tempo, mas se vacilar, pode dançar. Antes de acionar o botão vermelho, refaça os caminhos do episódio 3 para já deixar tudo aberto e não ter que esquentar muito a cabeça com o limite de tempo. Como em todos os episódios em que você deve pegar moedas vermelhas, elas podem ser pegas em qualquer ordem, mas a seguir você encontra a maneira mais rápida e segura:

1 - Acione o botão vermelho e pegue a primeira moeda ali pertinho.
2 - Pegue a segunda moeda no banheiro feminino.
3 - Entre no banheiro masculino, suba ao segundo andar pulando em direção ao vazamento da parede da última privada, passe pelo quadro do Boo e pegue a moeda no quarto com dois noki.
4 - Saia para o corredor do segundo andar e pegue a quarta moeda perto da escada.
5 - Suba ao terceiro andar e pegue a quinta moeda no corredor.
6 - Ao pegar a quinta moeda, você pode ver a sexta no local onde pegou o Shine do episódio 3. Abra a porta do quarto e pegue a moeda.
7 - Volte para o corredor do terceiro andar e entre no quarto com a porta aberta. Pule na cama e suba para os corredores do sótão. Ajuste a câmera de modo que o faxineiro fique à sua direita. Agora siga para a esquerda, dê uma bundada no primeiro chão rachado que encontrar para cair num quarto com um Pianta e um pôster com um Boo rabiscado. Molhe esse pôster, passe para o próximo quarto e pegue a sétima moeda.
8 - Volte para o quarto anterior e pule no ladrilho de cor diferente para descer e pegar a última moeda.



Shines Secretos
a) Use Yoshi no episódio 3 para comer Boos e Big Boos e assim conseguir as cem moedas mais facilmente. Mas antes de entrar no hotel, dê um giro pela praia. Só entre no cassino se não tiver conseguido juntar cem moedas no resto da fase. Jogue água nos mais diferentes objetos, pois a moedas costumam pipocar quando você menos espera.
b) Volte ao local do Shine do episódio 2 e pegue as oito moedas vermelhas. Como você só tem um minuto e meio para isso, prepare o terreno quebrando alguns blocos de tijolo e derretendo com água os blocos de gelo, antes de acionar o botão vermelho que faz aparecer as moedas.
c) Volte ao local do Shine do episódio 4, acione o botão e flutue bastante para pegar as oito moedas vermelhas em um minuto.



Fase 6: Noki Bay

Depois de assistir à cena com o vilão e Peach, um raio de luz aparecerá na área do cais central de Delfino Plaza. Vá até lá, aperte Y para trazer a câmera para cima do ombro de Mario e olhe em direção ao raio de luz para entrar na fase 6.

Episódio 1 – Uncork the Waterfall
Alguém colocou uma rolha na cachoeira dos noki e você terá que subir até lá para retirá-la. Siga pelas pedras brancas até encontrar umas pedras verdes que formam uma escada. Suba até o mecanismo com um prato de balança e um vaso rachado. Fique em cima da balança e encha o vaso rachado com água para subir um pouco mais. Sempre que encontrar pichações nos paredões da fase, lave-os para que novas plataformas apareçam e você possa utilizá-las. Isso vale também para algumas pinturas rudimentares encontradas por toda a fase.
Para chegar até seu objetivo, você vai precisar estar tinindo com todos os movimentos de Mario, principalmente a combinação mortal lateral + chute na parede + flutuação. Ao encontrar uma mola, jogue água nela para que encolha e carregue-a até um ponto mais favorável a seu propósito. Quando chegar perto do cara que pôs a rolha na cachoeira, limpe a área, apague os Bob-Ombs que ele joga, pegue-os e jogue-os de volta nele.

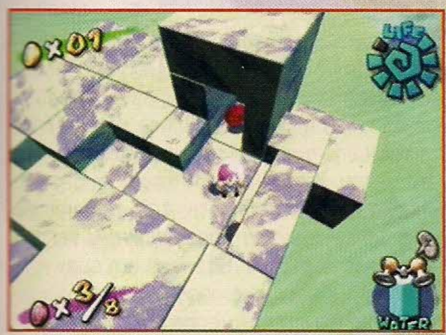


Episódio 2 – The Boss of Tricky Ruins
Atravesse o mar usando as pedras brancas e pare em frente ao velhinho noki. Aperte Y para usar a Mario Cam e jogue água na pintura do paredão. Suba chutando as paredes pela fresta que acabou de se abrir e pegue o caminho da direita. Continue subindo e acione a segunda pintura perto dos dois Bloopers (polvos). Suba por mais essa fresta e, mais uma vez, vá pela direita. Lá no alto, você vai cruzar novamente com Gooper Blooper, um dos chefes de Ricco Harbor que vieram passar uma temporada em Noki Bay. Limpe o preto da cara dele, arranque seus tentáculos e puxe seu focinho para derrotá-lo. Desça pelo buraco para ganhar o Shine.



Episódio 3 – Red Coins in a Bottle
As oito moedas vermelhas que você tem que pegar aqui estão numa área relativamente pequena e bem à vista. A única preocupação é não ficar sem ar.

Pegue moedas normais para ficar sempre com o fôlego renovado.



Episódio 4 – Eely-Mouth's Dentist

Suba até a nascente da cachoeira e mergulhe no ponto onde ela desemboca. Fique rodeando Eely até que ela abra a boca. Use FLUDD para limpar os dentes dela e acabar com suas cáries. As duas mangueiras funcionam, mas a de flutuação é mais rápida e eficaz. Para renovar seu ar, não se esqueça de pegar moedas ou estourar as bolhas que Eely solta.



Episódio 5 – Il Piantissimo's Surf Swim

Atravesse a corda bamba para desafiar Piantissimo para mais uma corrida, provavelmente a mais fácil de todas. Do ponto de partida, siga em linha reta até a bandeira de chegada usando bastante flutuação.



Episódio 6 – The Shell's Secret

Equilibrando-se pelas cordas bambas, vá até a entrada da concha que fica no ponto mais alto de Noki Bay. Faça o caminho até a estrutura verde gigante em forma de espiral. Suba até a corda mais alta dessa espiral, atravesse para o outro lado e pare em cima da abóbada vermelha com uma bandeira. Flutue até a abertura da concha e entre no miniestágio onde estão os mais difíceis pulos do game, já que, mais uma vez, FLUDD foi surrupiado por Shadow Mario.

Depois de sair do "aquário" onde o miniestágio tem início, e passar pelas duas plataformas giratórias, você chegará a uma plataforma vermelha com dois pregos. Para alcançar a primeira das três plataformas retráteis e poder avançar, dê um salto triplo extremamente preciso. Passe por elas, suba pelo mastro e pare próximo à corda bamba com setas apontando para cima. Suba correndo por essas setas (não pule de jeito nenhum!) e pare no último instante para não cair no abismo. Agora você vai ver duas plataformas amarelas com dois pregos cada. Suba até a mais alta delas e pare próximo ao vidro. Observe que entre o vidro e o abismo, há uma pequena "faixa de terreno", por assim dizer. Alinhe Mario com essa faixa, dê um mortal lateral em direção à parede ao lado do vidro e chute a parede para chegar à plataforma superior. O local onde você está agora tem um buraco, um prego e uma parede correndo verticalmente em relação ao buraco. Dê um mortal lateral em diagonal na direção da parede, chute-a no exato momento em que fizer contato com ela e, enquanto ainda está no ar, dê uma bundada ao passar em cima da plataforma superior (ou agarre-se na beirada dessa plataforma, se achar mais fácil). Desse ponto até o final, a coisa fica um pouquinho mais fácil, mas não vacile, qualquer erro é fatal. Muitas vidas e duas mãos suadas depois, o Shine é seu.



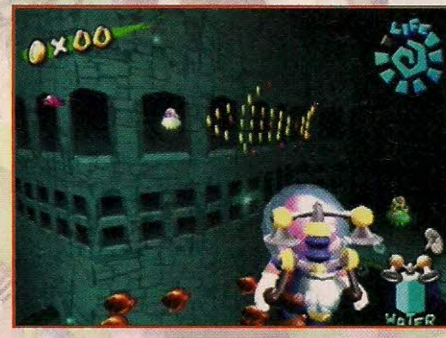
Episódio 7 – Hold It, Shadow Mario!

Mais uma caçada ao falso Mario e você só precisa de um pouco de paciência para conseguir este Shine.



Episódio 8 – The Red Coin Fish

Suba até a nascente da cachoeira e mergulhe em suas águas. Nade atrás do peixe feito de moedas e concentre esforços nas vermelhas, já que, se as amarelas sumirem, você quase não vê o peixe. Fique de olhos bem abertos e use a Mario Cam (botão Y) para ter o peixe sempre no seu campo visual, pois em intervalos de alguns segundos, as moedas se separam e depois voltam a se reagrupar.



Shines Secretos

a) Use o episódio 6 para pegar as cem moedas. Há cinqüenta delas acima da água do mar. As outras, você pode pegar em alguns túneis, acionando o botão amarelo na nascente da cachoeira.

b) Escolha novamente o episódio 6 e entre na concha. Seu sofrimento não vai ser tão grande desta vez, pois você poderá usar FLUDD. Em compensação, você só tem um minuto e meio para pegar as oito moedas vermelhas depois que acionar o botão vermelho; e elas estão em cada lugar que dá medo só de olhar...

c) Lembra-se do lugar onde terminou sua corrida com Il Piantissimo? Vá até lá, suba pela abertura verde no paredão e entre no primeiro buraco da esquerda. Siga pelo túnel até a saída e pule no buraco grande logo acima. Você será catapultado até o topo do penhasco e verá um passarinho amarelo voando ali em volta. Jogue água nela para receber um Shine. Isso pode ser feito em qualquer episódio, com exceção do número 3.

Fase 7: Pianta Village

Você precisa do foguete para entrar nesta fase. Vá até o Shine Gate (o monumento com um Shine gigante) com ele e use-o para chegar até o topo, onde está o cano vermelho que é a entrada para Pianta Village.

Episódio 1 – Chain Chomplets Unchained

Persiga os três Chain Chomplets tomando cuidado para não se queimar na tinta incandescente. Apague os bichinhos, puxe o rabo deles e solte em seguida, fazendo-os cair no lago que está bem no meio da fase.



Episódio 2 – Il Piantissimo's Crazy Climb

Sua última corrida com o bufão de cabeça esquisita. Como não poderia deixar de ser, a mais difícil também. O ponto de chegada é em uma pequena plataforma na árvore gigante, ao lado da piscina natural. Para chegar lá antes dele, faça várias vezes a combinação pulo-mergulho-pulo (A, B, A) para economizar tempo.



Episódio 3 – The Goopy Inferno

Que beleza... logo no começo do episódio, o pilantra do Shadow Mario aparece para levar FLUDD embora. Agora o jeito é achar um caminho qualquer até o prefeito que está encurralado por chamas no topo de um cogumelo amarelo. Atravesse a ponte e vire à direita. Vá circulando a vila até chegar lá atrás, perto da piscina natural. Você vai ver um Pianta escuro perto de um buraco e, se conversar com ele, verá a frase "This should lead you to the mayor. At least I think so...". Pule nesse buraco, passe para o lado inferior da grade e siga a trilha de moedas, driblando as aranhas e Electro Koopas, até achar uma grade mais escura que impede sua passagem. Grude nela e aperte B para mandá-la para frente. Quando ela parar é sinal de que vai cair, por isso, não perca tempo e pule para se agarrar na grade acima sua cabeça. Continue seguindo o único caminho possível e para acima de algumas moedas em linha reta vertical. Solte-se da grade para cair em um balanço. Pule de cogumelo em cogumelo até achar uma dupla deles (um verde em cima de um vermelho) com uma grade perto. Pule nessa grade, suba até onde der e depois siga até encontrar outra grade móvel. Soque essa grade com o botão B e depois que ela parar, agarre-se novamente na grade acima de você. Siga até encontrar uma moeda perto do local onde a grade está mais escura. Aperte o botão A para passar para o outro lado, suba pelo buraco, pule nos lugares onde não há fogo, pegue FLUDD de volta e lave o prefeito para ganhar sua recompensa.



Episódio 4 – Chain Chomp's Bath

Vá até Chain Chomp e pegue no final da corrente dele para soltá-lo. Depois, fique parado perto da piscina natural esperando por ele. Quando ele passar, apague o fogo do danado e puxe-o pela corrente para dentro da piscina.



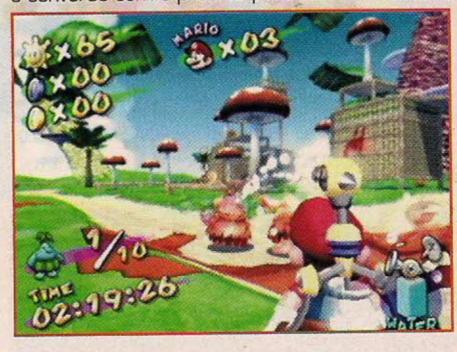
Episódio 5 – Secret of the Village Underside

Atravesse a ponte, veja qual é o rango que Yoshi está querendo, vá até as árvores de frutas e traga a guloseima para o Dino. Monte nele e caia para cima dos cogumelos ao lado da ponte. Siga a trilha de cogumelos até achar um deles mais achatado que os outros e com uma "manteiga" amarela em cima. Faça Yoshi cuspir ali e entre no buraco que aparecer. Como era de se esperar, FLUDD não pode ser usado aqui e, pra piorar as coisas, as plataformas estão muito longe umas das outras para que você pule por elas. Qual a solução? Levar um lero com os Chucksters! Esses Piantas têm a mania de jogar longe qualquer encanador que venha conversar com eles. Use isso em sua vantagem e seja arremessado para os lugares onde quer ir. Tenha em mente que um Chuckster sempre o jogará na em que Mario está olhando. Por isso, alinhe-se corretamente com seu ponto desejado antes de iniciar a conversação.



Episódio 6 – Piantas in Need

Corra pela vila apagando as manchas de tinta flamejante e lavando os Piantas que saem delas. Você tem três minutos para salvar dez Piantas. Depois, volte até o ponto inicial da fase e converse com o prefeito para receber o Shine.



Episódio 7 – Shadow Mario Runs Wild

Finalmente, sua última perseguição ao impostor! Tome cuidado com a trilha de tinta que ele deixa para trás.



Episódio 8 – Fluff Festival Coin Hunt
Se você tiver seguido a ordem dos mundos e derrotado Shadow Mario em todas as fases, só poderá entrar neste episódio depois que terminar o game e Isle Delfino não estiver mais alagada.
Seu objetivo é recolher as oito moedas vermelhas espalhadas por Pianta Village. Agora elas estão mais bem escondidas do que nas outras vezes.

1 - Comece a atravessar a ponte, mas não a cruze até o final. Um pouco antes, caia pela esquerda e use a flutuação para chegar à moeda que está em cima de uma grade no subsolo da vila.
2 - Em uma das folhas da palmeira gigante que fica em cima da ponte.
3 - No meio do matagal, perto de um balanço.
4 - Embaixo da árvore de frutas.
5 - Na piscina natural.
6 - Perto da colméia que está ao lado da piscina natural.
7 - Procure a maior pilha de caixotes de Pianta Village e arrebente todos eles para encontrar uma moeda vermelha.
8 - Chegue perto da árvore de frutas e flutue até as plataformas roxas da árvore gigante do meio da fase. Vá subindo por elas, pegue o foguete e suba na cabeça do cogumelo dourado (aquele no qual o prefeito estava preso). Use o foguete para ir subindo pelas nuvens e chegar a uma das folhas da palmeira gigante. A moeda está em cima de uma plataforma com um Shine pintado.

Depois de pegar as oito moedas, você vai ter que caminhar até a beirada de uma das folhas e usar um fluff (aquelas biroscas que as flores soltam ao vento) para chegar até o Shine.



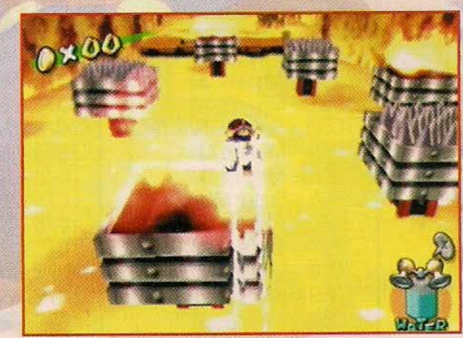
Shines Secretos
a) No episódio 5, as chances de achar cem moedas são maiores. Além de Yoshi conseguir algumas moedas comendo as colméias e alguns inimigos que Mario não pode matar, o labirinto de grades no subsolo da vila está cheio de ouro.
b) Volte ao local onde pegou o Shine do episódio 5 e pegue,em um minuto e meio, as oito moedas vermelhas. Use os Chucksters em conjunto com a flutuação.
c) Suba até o local da moeda 8 do episódio 8, olhe para o sol e jogue água na direção dele até que o Shine seja revelado.

Final: Corona Mountain

Depois que Shadow Mario for derrotado em todas as fases, ele buscará abrigo atrás do Shine Gate, em uma caverna que leva à última fase do jogo. Entre na caverna e reserve um tempo para observar o funcionamento das plataformas. Existem três tipos: plataformas com espinhos retráteis, plataformas em chamas e plataformas de descanso. Vamos dividir Corona Mountain em três partes para facilitar a sua compreensão:
Parte 1 – Ande um pouco para frente e jogue água na primeira plataforma em chamas que você avistar. Flutue até ela, desça e rapidamente pule para flutuar até a plataforma de descanso com um cogumelo de vida. Caminhe até a beirada dessa plataforma, use a Mario Cam e apague a próxima plataforma em chamas enquanto os espinhos da plataforma à sua frente estiverem abaixados. Se fizer isso no tempo certo, poderá cruzar flutuando o mar de lava, parando em todas as plataformas enquanto os espinhos estiverem abaixados até chegar a uma plataforma de descanso com uma moeda azul.



Parte 2 – Aqui o bicho pega de verdade! Sincronia e decisões no tempo certo são a chave para o sucesso. Caminhe até a beirada da plataforma com a moeda azul e você verá, logo à sua frente, uma plataforma com espinhos retráteis e três plataformas em chamas atrás dela. Flutue em direção à plataforma de espinhos quando eles ainda estiverem armados. Desça na plataforma quando a área estiver livre e pule bem alto para flutuar em direção a uma plataforma em chamas. Pode ir sem medo para cima dela, pois a água que FLUDD joga para baixo é



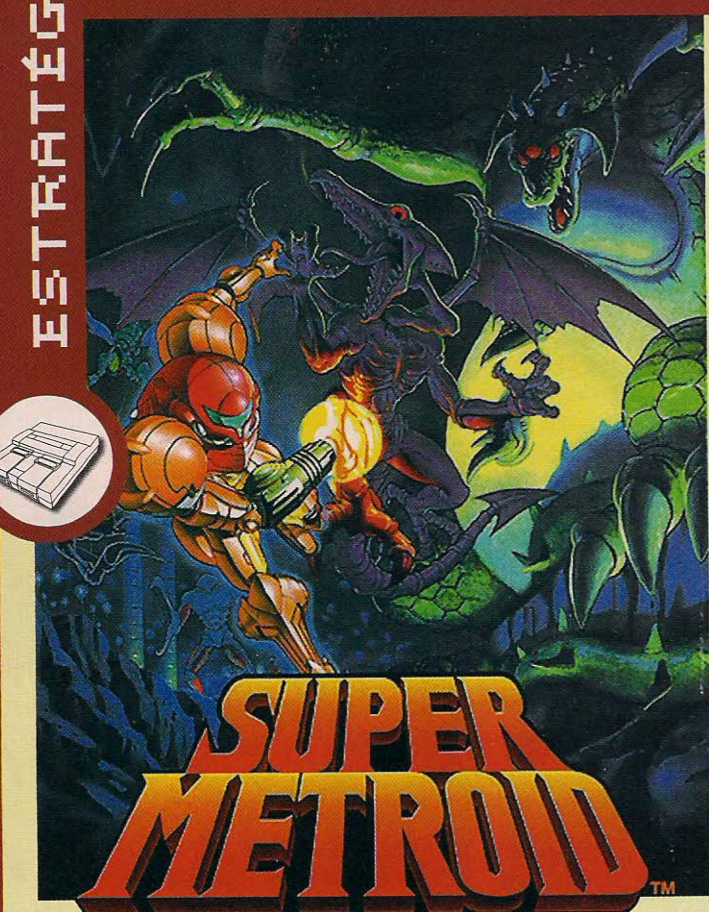
suficiente para apagar o fogo da plataforma. Continue fazendo esse esquema pelas plataformas até chegar a uma área de descanso com um caixote e uma fonte para reabastecimento de água.
Parte 3 – Recarregue FLUDD, suba no barco e use o jato d'água para cruzar a lava. Pegue o foguete e use-o para subir pelas nuvens e chegar a seu confronto final com...



Bowser
O lagartão pilantra está tomando um banho de banheira com seu filho e com a princesa, a quem eles insistem chamar de Mama Peach! Vê se pode! Você precisa dar um jeito nisso e acabar com essa pouca vergonha!
Não é tão difícil assim acabar com Bowser e seu herdeiro. Você só precisa fugir das labaredas que ele solta pela boca e dos Torpedo Teds e Bullet Bills que não dão sossego. Entre uma escapadela e outra, vá para cima daqueles símbolos pintados no chão, suba aos céus usando o foguete e, quando estiver bem no alto, dê uma bundada para quebrar uma parte da banheira. Repita isso com todos os símbolos e bye, bye Bowser!



MAS JÁ ACABOU?!?
Bom, com os passos que demos nesta e na edição do mês passado, você pode ver o final do jogo. Mas ainda está longe de atingir os 100%. Se bem que já dá pra falar com o vendedor de óculos escuros e pegar uma camisa florida para o Mario finalmente aposentar aquele macacão surrado. Mês que vem daremos a última parte com os Shines que faltam em Delfino Plaza e também a localização de todas as moedas azuis. Até!



Comandos básicos

A: dash (pressione o botão e use o direcional para esquerda ou direita)
B: pulo
X: troca de arma
Y: tiro
L/R: pressione para atirar na diagonal superior ou inferior
Select: seleciona arma
Start: tela de mapa (nesta tela pressione R para acessar o inventário)



Detonado comemorativo com o melhor game do Super NES

Por **Alex Figueiredo**

Super Metroid é um dos jogos mais importantes da Nintendo em todos os tempos. O jogo estrelado pela heroína Samus Aran é um dos pontos altos da empresa japonesa e a versão para o Super NES é um dos clássicos insuperáveis não só do console, mas também de todos os games já produzidos pela Nintendo. E, para comemorar a chegada das novas versões para o GameCube e Game Boy Advance, apresentamos o superdetonado muito pedido pelos fãs de Samus. Aproveite!

Técnicas especiais

Wall Jump
Salte em direção a uma parede e, quando tocar sua superfície, salte novamente colocando na direção contrária.

Bomb
Estando na forma de bola, aperte o botão de tiro para soltar bombas.

Charge Beam
Este item reforça o seu poder de destruição com tiro e bombas.

Super Jump
Corra, até o personagem começar a brilhar, e pressione para baixo, espere o Super Jump carregar, salte e use o direcional para guiar o personagem. Se precisar saltar em diagonal, use os botões L ou R. Esse movimento tira energia de Samus.

Crystal Flash
Esta é uma técnica secreta da personagem e, para utilizá-la, você deve ter menos de cinqüenta pontos de energia, ter, no mínimo, dez mísseis em estoque, dez supermísseis e onze Power Bombs. Nessas condições, selecione a Power Bomb, transforme-se em bola (↓, ↓), mantenha pressionado os botões L e R e o direcional para ↓, aperte o botão de tiro. Fazendo corretamente, Samus irá absorver totalmente a explosão e recarregará seus tanques de energia.

LISTAGEM E ORDEM DOS ITENS

001 – Morphing Ball	021 – Power Bombs	041 – Reserve Tank	061 – Power Bombs	081 – Mísseis
002 – Mísseis	022 – Mísseis	042 – Gravity Suit	062 – Energy Tank	082 – Power Bombs
003 – Bomb	023 – Grappling Beam	043 – Energy Tank	063 – Energy Tank	083 – Spring Ball
004 – Energy Tank	024 – Mísseis	044 – Mísseis	064 – Power Bombs	084 – Plasma Beam
005 – Super Mísseis	025 – Energy Tank	045 – Mísseis	065 – Mísseis	085 – Mísseis
006 – Mísseis	026 – Mísseis	046 – Super Mísseis	066 – Mísseis	086 – Reserve Tank
007 – Charge Beam	027 – Ice Beam	047 – Mísseis	067 – Mísseis	087 – Mísseis
008 – Mísseis	028 – Mísseis	048 – Power Bombs	068 – Energy Tank	088 – Mísseis
009 – Spazer Beam	029 – X-Ray Scope	049 – Energy Tank	069 – Mísseis	089 – Screw Attack
010 – Energy Tank	030 – Power Bombs	050 – Mísseis	070 – Super Mísseis	090 – Super Mísseis
011 – Hi-Jump Boots	031 – Mísseis	051 – Mísseis	071 – Energy Tank	091 – Mísseis
012 – Mísseis	032 – Power Bombs	052 – Reserve Tank	072 – Mísseis	092 – Energy Tank
013 – Varia Suit	033 – Mísseis	053 – Mísseis	073 – Mísseis	093 – Power Bombs
014 – Energy Tank	034 – Mísseis	054 – Mísseis	074 – Super Mísseis	094 – Energy Tank
015 – Mísseis	035 – Super Mísseis	055 – Super Mísseis	075 – Mísseis	095 – Mísseis
016 – Mísseis	036 – Super Mísseis	056 – Mísseis	076 – Mísseis	096 – Power Bombs
017 – Mísseis	037 – Mísseis	057 – Energy Tank	077 – Super Mísseis	097 – Mísseis
018 – Speed Booster	038 – Mísseis	058 – Super Mísseis	078 – Mísseis	098 – Mísseis
019 – Mísseis	039 – Mísseis	059 – Power Bombs	079 – Space Jump Boots	099 – Reserve Tank
020 – Wave Beam	040 – Mísseis	060 – Mísseis	080 – Energy Tank	100 – Mísseis

Estratégia

Área: Space Colony

Apenas siga o caminho para chegar à sala de Ridley.

Chefe: Ridley

Não dá para vencê-lo. Quando a sua energia estiver abaixo de trinta pontos, Ridley foge e começa a auto-destruição da colônia. Retorne pelo mesmo caminho, tomando cuidado com os jatos de gás e com os objetos que caem.

Área: Crateria

Siga para a esquerda e desça pela abertura no chão. Atire na porta azul, desça e encontre mais uma porta azul. Entre por ela. Pegue o elevador, siga para a esquerda e encontre a Morphing Ball (**item 001**), seu primeiro item de habilidade. Agora você se transforma em bola e passa por lugares estreitos. Atire no bloco que interrompe a passagem inferior e siga para outra porta azul à direita do elevador. Atire nas plataformas e entre na próxima porta para ganhar cinco mísseis (**item 002**).



Retorne à superfície de Crateria e transforme-se em bola para descer pela passagem estreita. Entre pela porta azul à sua direita, passe correndo para evitar os inimigos e use mísseis para abrir a próxima porta. Pegue o item Bomb (**item 003**) e enfrente o chefe da área.



Chefe: Torizo

Apenas desvie de seus ataques e acerte seu peito com tiros normais ou mísseis. Caso precise de energia, espere até ele lançar suas bombas e atire nelas para ganhar itens.

Volte pelo mesmo caminho, estoure os blocos do lado direito e libere uma passagem. Siga para a esquerda, passe pela abertura no chão e vá até próximo da parede. Dispare bombas contra o paredão e siga em frente para pegar um tanque de energia (Energy Tank) (**item 004**). Vá para a esquerda e quando encontrar os inimigos verdes, equipe os mísseis para derrotá-los. Entre pela porta à sua esquerda e pegue o elevador para acessar a área Brinstar.



Planeta Zebes

ÁREAS
- Brinstar
- Crateria
- Maridia
- Norfair
- Tourian
- Wrecked Ship

LEGENDA
- S Save Point
- M Mapa da área
- Elevador
- Recarga de energia
- Recarga de mísseis
- Recarga de ambos
- Chefe

USANDO O MAPA

Guie-se pelas cores para localizar a área em que você se encontra. Utilize a legenda de ícones para encontrar áreas importantes como Save Points e recarregadores. Os itens estão numerados na ordem sugerida em nossa estratégia. Para referência, consulte a listagem de itens ao lado, na qual você pode identificar quais são os itens representados pelos números. Essa lista também serve como um Checklist para você anotar tudo o que já obteve.

Área: Brinstar

Desça até o final do poço e encontre duas portas vermelhas. Use os mísseis na porta da direita e entre. Recarregue os mísseis com os inimigos, depois as bombas para explodir o paredão e encontrar uma porta azul. Siga para nordeste e encontre uma porta vermelha. Entre, detone os inimigos e siga para o final da tela. Atire na porta que está no teto do cenário e entre para enfrentar o segundo chefe.

Minichefe: Spore Spawn

Fique no canto da tela e use a transformação de bola para se esquivar das sementes que caem. Quando o inimigo parar de balançar e mostrar seu interior, dispare mísseis. Repita o esquema várias vezes e atire nas sementes para ganhar itens. Vença-o e use-o para alcançar a passagem superior.



Escale o segundo cano verde e ele desaparecerá. Você cai em uma nova sala e encontra os super mísseis **(item 005)**. Vá para a esquerda e use um super míssil na porta verde. Na próxima sala, detone outro super míssil no canto inferior esquerdo do cenário para abrir uma passagem, use a transformação para bola e as bombas para continuar. Vá para a esquerda e desça para encontrar mais cinco mísseis **(item 006)**. Use bombas para detonar os blocos em destaque no canto direito da tela e abra mais uma passagem. Aqui, pegue o item Charge Beam **(item 007)**.



Use as bombas para acessar a plataforma, siga para a direita e dispare super mísseis para abrir outra porta. Evite os inimigos que saem dos canos e siga até o terceiro cano. Salte para a plataforma da esquerda, em seguida pule em direção à parede do lado direito e use o Wall Jump para chegar à entrada do cano. Jogue bombas para abrir caminho e pegue mais alguns mísseis **(item 008)**. Siga para a direita, use o tiro comum para destruir a barreira e entre pela porta azul. Continue pela direita, atravesse correndo pela plataforma superior e vá pela porta verde.



Desça até encontrar a porta amarela, use bombas na plataforma para descobrir uma passagem. Desça e entre pela porta azul à sua direita. Nesta sala, fique parado ao lado da porta, faça pontaria para o teto e dispare um míssil para encontrar uma passagem. Use o Wall Jump para subir, vá para a direita detonando bombas e entre pela próxima porta para pegar o item Spazer Beam (aumenta a potência dos tiros) **(item 009)**. Volte pelo mesmo caminho, siga para a direita, passe pelas diversas portas e pegue o elevador para Norfair.



Área: Norfair



Desça e ignore todas as portas. Entre apenas pela porta vermelha que está à esquerda e colete o seu segundo Energy Tank **(item 010)**. Destrua os blocos no chão e abra uma passagem. Siga por ela e abra a porta azul. Use as bombas para atravessar o pilar e pegar a Hi-Jump Boots **(item 011)**.



Saia da sala, ao sair siga para cima e adquira mais mísseis **(item 012)**. Mate o inimigo e estoure a parede à direita, volte ao elevador e siga novamente para Brinstar.

Área: Brinstar

Na sala do elevador, siga à direita e use um míssil para abrir uma passagem. Entre e siga para a próxima sala. Aqui pule na plataforma à direita e entre pela abertura em forma de boca. Use uma bomba perto da porta e abra uma passagem no chão. Siga pelo caminho e mate os inimigos. Ao chegar ao final, estoure a parede à direita e continue. Abra a porta que está no teto e entre. Mate os inimigos, estoure a rachadura no meio da sala e desça. Siga todo o caminho à direita para enfrentar Kraid.

Chefe: Kraid

Na sala do mestre, espere a música atingir o clímax. Quando Kraid estiver quase todo na tela, equipe os mísseis. Ele vai balançar a mão, então, espere e atire dentro de sua boca. Faça isso corretamente e os olhos do inimigo brilharão. Assim, ele ficará alguns milésimos de segundo a mais com a boca aberta. Troque para o supermíssil, pule e atire quatro vezes seguidas em sua boca para acabar com a batalha. Caso falte algum tiro, suba nas plataformas, desvie dos tiros e atire em sua boca aberta.



Depois de derrotá-lo, siga para a sala à direita e pegue a Varia Suit **(item 013)**. Retorne pelo caminho que leva ao elevador e entre pela porta brilhante. Mate os inimigos e atire na rachadura na parte esquerda do teto para pegar mais um Energy Tank **(item 014)**. Siga para o elevador e retorne a Norfair.

Área: Norfair

Desça e entre pela primeira porta azul à sua direita. Exploda o chão e abra uma passagem. Desça por ela e siga pelo caminho à direita, ao final, pule na plataforma e entre pela porta vermelha. Siga para o terceiro fosso, desça e estoure o canto direito dentro da lava para achar mais alguns mísseis **(item 015)**. Siga para a direita e continue até encontrar uma sala com bolhas verdes. Vá para a direita, estoure o chão no canto da tela e desça explodindo-o até encontrar mais mísseis **(item 016)**. Retorne para a sala e mate os inimigos voadores. Siga para a porta azul acima da porta da entrada da sala. Corra e pule para a direita em direção à parede da direita. Ao encostar na parede, dê dois ou três Wall Jumps para acessar a plataforma superior. Siga à direita e entre pela porta verde. Mate os inimigos e vá à segunda plataforma. Atire para cima para revelar a passagem e siga por ela. Nesta sala, apenas corra para a direita até o final da fase. Ao chegar à porta, atire para cima para revelar mais mísseis **(item 017)**, pegue-os e entre na sala para encontrar o Speed Booster **(item 018)**. Retorne à sala com bolhas e vá para a porta azul que está logo abaixo. Continue pelo caminho e entre na primeira porta vermelha que encontrar. Nesta sala, cuidado para não cair das plataformas. Caso isso aconteça, mate os inimigos nos cantos e use Wall Jumps para subir novamente. Siga até a última plataforma e atire no portão para que ele se abra. Pegue os mísseis **(item 019)**.

Corra para a direita e pule, use Wall Jumps para não cair nos espinhos, entre pela porta vermelha e pegue o Wave Beam (**item 020**). Retorne, caia no meio da próxima sala para abrir a passagem no meio dos espinhos e refaça seu caminho para a sala com bolhas. Lá, destrua o chão metálico no meio da sala (está no meio das duas cabeças). Estoure os blocos para prosseguir. Siga pela porta azul à esquerda. Na próxima sala, caia no primeiro foco, atire no chão e siga todo o caminho pela esquerda. Faça isso até encontrar uma porta verde no chão. Hora de enfrentar Crocomire.



Minichefe: Crocomire

Seu objetivo é empurrá-lo para o poço de ácido. Ele baterá no chão três vezes e abrirá a boca. Atire nela. Repita sempre que ele bater no chão. Use o Wave Beam carregado para destruir os tiros e ganhar energia.



Siga para a esquerda e entre pela porta azul. Pule na plataforma no meio da tela e espere até que ela abaixe um pouco, então corra e pule para a esquerda. Se fez corretamente irá acessar a plataforma com a porta vermelha. Entre por ela e pegue as suas primeiras Power Bombs (**item 021**). Saia da sala e entre pela porta azul que está no chão. Continue descendo até encontrar outra porta azul no chão. Entre. Nesta sala, use uma Power Bomb e destrua os inimigos e os blocos. Siga para a direita até encontrar a parede, deste ponto vire-se e comece a correr para a esquerda. Quando estiver quase saindo da plataforma, pule para a direita, use um Wall Jump para alcançar a plataforma e pegar mais mísseis (**item 022**). Siga para a esquerda, use uma bomba e caia pela abertura para retornar. Repita o procedimento da corrida e direcione o pulo à esquerda para alcançar outra plataforma. Entre pela porta e pegue o Grappling Beam (**item 023**). Encoste-se na estátua, vire-se e atire na porta para abri-la. Saia correndo para a direita para sair da tela, continue correndo e, quando estiver próximo da beirada da plataforma, pule para retornar ao início da tela.





Entre pela porta no teto e continue até a porta vermelha à direita. Entre e, quando o ácido baixar de nível, corra. Ao começar a brilhar, aperte para baixo para carregar um Super Jump, transforme-se em bola e passe, então, apenas pule e direcione o Super Jump para a direita para conseguir mais mísseis (**item 024**). Retorne e, antes de sair da tela, corra e carregue mais um Super Jump. Ao sair, pule e direcione para cima para alcançar a plataforma, use a porta azul e retorne à área onde enfrentou Crocomire. Siga para a direita, use o Grappling Beam para se agarrar aos quadrados cinza no teto e chegue ao outro lado para pegar mais um Energy Tank (**item 025**). Saia pela porta no teto e suba por todo o caminho até chegar à porta azul, à esquerda. Use o Grappling Beam para atravessar o poço de lava e pegue mais mísseis (**item 026**). Atire com um super míssil no portão e entre pela porta azul. Siga até encontrar outra porta verde à esquerda do elevador e entre. Passe correndo por essa sala e carregue um Super Jump. Na outra sala, use o Super Jump para atravessar a área e entrar pela porta. Na sala, fique parado e pule em direção à pequena abertura à nordeste. Use a habilidade Morphing Ball para entrar por essa passagem. Prossiga e transforme-se em bola para entrar na passagem à direita, continue para pegar o Ice Beam (**item 027**). Saia da sala e retorne. Caia da passagem estreita, use um Wall Jump e siga para cima. Estoure o teto para entrar, continue e siga pela porta azul. Congele os inimigos para passar pela lava e retorne pelo caminho que leva ao lugar onde você enfrentou Kraid.





Área: Brinstar

Ao chegar à sala com inimigos voadores (a mesma que você estourou) siga para a parede à direita e use uma Power Bomb. Pegue os mísseis (**item 028**). Siga para a grande queda de Brinstar (fica logo depois de Maridia) e suba usando Wall Jumps ou congelando inimigos com o Ice Beam. Use uma Power Bomb quando alcançar a plataforma e entre pela porta laranja. Aqui nesta parte use o Grappling Beam para seguir pelo teto e não cair nos espinhos. Não encoste em nenhum dos "vaga-lumes" quando eles estiverem brilhando. Siga até passar para a outra sala. Use as Bombs para acionar o pilar e pegue o X-Ray Scope (**item 029**).



Saia da sala e suba congelando os inimigos. No topo, abra a passagem no meio da plataforma e entre pela primeira porta à sua direita. Nesta sala, não desperdice energia com os inimigos e nem com os espinhos. Ao sair, destrua o chão e desça até encontrar uma porta verde. Entre pela porta, continue congelando os inimigos e pegue mais estoques para a sua Power Bomb (**item 030**). Estoure a parede à esquerda e pegue mais mísseis (**item 031**). Saia da sala e suba até encontrar a porta verde à esquerda do elevador. Na sala, mate os inimigos e solte uma Power Bomb. Entre na flor à esquerda para ganhar mais Power Bombs (**item 032**). Saia daí, entre no elevador e retorne para Crateria.

Área: Crateria

Suba todo o caminho e siga à direita até um lago. Use o Grappling Beam para pegar os mísseis (**item 033**) no meio do lago e também para atravessá-lo para ter acesso à porta azul. Na primeira parte, seja esperto e rápido para usar o Grappling Beam e atravessar a água.

Área: Wrecked Ship

Ao entrar na Wrecked Ship desça três lances de escada e coloque uma Power Bomb no canto inferior esquerdo para abrir uma passagem que o levará a uma sala com mais mísseis (**item 034**). Saia da sala e desça a escada. Use outra Power Bomb para revelar aberturas no chão e continue descendo e explodindo até encontrar uma porta verde. Depois disso, vá para direita e use a passagem no canto inferior direito para acessar a outra sala. Entre pela porta na parede direita e enfrente Phantoon.

Chefe: Phantoon

Equipe seus mísseis e super mísseis. Espere até Phantoon ficar sólido e abrir o olho, então atire. Enquanto ele não estiver sólido, apenas fuja e acerte as chamas para recarregar suas armas e energia.

Retorne para a área onde você explodiu a Power Bomb usada para abrir o chão e entre na porta à esquerda e pegue alguns super mísseis (**item 035**). Saia da sala, siga para o canto inferior direito e destrua-o com uma bomba para prosseguir pela porta azul. Passe correndo pelas esteiras (ou empurre os robôs em direção aos espinhos) para não ser levado para os espinhos e, ao chegar ao final da tela, solte uma Power Bomb e entre na segunda passagem de baixo para cima, prossiga o caminho e pegue mais alguns super mísseis (**item 036**). Retorne ao começo da tela e suba até não ter mais saída, ao chegar nessa parte use uma Power Bomb, continue subindo e passe pela porta azul. Elimine cuidadosamente os inimigos, siga para a porta da direita e continue o caminho para pegar mais mísseis (**item 037**). Volte à tela anterior, mate os inimigos e siga para a outra porta no extremo esquerdo da sala. Siga até o final da tela, lá haverá somente a parede e três plataformas. Encoste na parede e corra em direção à terceira plataforma (da esquerda para a direita). Carregue um Super Jump, fique ao lado da terceira plataforma, direcione-o para cima e, quando estiver caindo, atire para a esquerda para pegar mais mísseis (**item 038**). Procure por dois montes de mato no canto esquerdo, jogue um super míssil entre os dois para abrir uma passagem e liberar acesso a mísseis (**item 039**). Retorne pelo mesmo caminho, siga à direita, use o X-Ray para revelar uma passagem no chão, abra essa passagem e siga pela direita até uma sala cheia de espinhos. Equipe o Grappling Beam e atravesse a sala pelo teto. Cuidado com os espinhos. No final da tela, suba na mão da estátua e transforme-se em bola para que a estátua possa levá-lo até outra porta. Assim que a estátua colocá-lo no chão, use uma bomba para abrir uma passagem. Desça pela passagem e siga para a esquerda, faça isso quebrando os blocos para liberar o caminho e continue à direita para pegar mísseis (**item 040**). Solte uma Power Bomb próximo à estátua. Com ela destruída, corra para a direita e carregue um Super Jump ao final da tela. Direcione o Super Jump pela passagem vertical e siga à esquerda (cuidado para não cair no chão falso no meio da tela) e pegue um Reserve Tank (**item 041**). Retorne todo o caminho e entre pela porta azul para pegar o Gravity Suit (**item 042**). Saia pela porta à sua esquerda e retorne para o Wrecked Ship. Ao retornar, entre pela segunda porta azul à direita (na porta brilhante). Siga à direita e quando chegar ao final atire no teto procurando pela passagem e continue subindo até encontrar a porta vermelha (no canto superior esquerdo). Atravesse a água com cuidado para não cair nos espinhos e no final pegue mais Energy Tank (**item 043**).





Área: Crateria

Saia de Wrecked Ship e caia na água, então siga para a esquerda até chegar à parede. Estoure uma bomba no canto inferior esquerdo para abrir a passagem e pegue mais mísseis (**item 044**). Retorne à sua nave, reabasteça a energia e siga para a esquerda até encontrar a grande abertura no chão (aquela do começo do jogo). Entre pela segunda porta azul (que está em frente à vermelha). Estoure os blocos e pegue mais mísseis (**item 045**). Saia da sala e desça. Ao passar pela porta que está no chão, pule em direção à parede da direita e caia atirando para baixo. Você cai em cima de uma pequena plataforma, use uma bomba para abrir a parede. Entre por essa passagem e abra a porta laranja usando uma Power Bomb. Congele os inimigos no chão com o Charge Beam e carregue um Super Jump correndo para a direita. Direcione o Super Jump para cima ao ver a abertura vertical e pegue os super mísseis (**item 046**). Siga para a esquerda usando o Grappling Beam e saia da sala. Caia pelo poço até a porta azul que está à direita. Ao entrar pela porta, mate o inimigo e use o X-Ray Scope para achar os blocos falsos perto da porta. Destrua-os e desça pela passagem para pegar mais uma carga para seus mísseis (**item 047**). Retorne à sua nave e carregue um Super Jump. Mire na diagonal superior direita para alcançar a parte extrema direita da tela. Pegue mais Bombs (**item 048**). Saia e corra em direção à beirada da plataforma. Quando estiver quase caindo, pule e mantenha o pulo até cair e quebrar alguns blocos na parede esquerda (caso isso não aconteça, fique na parede e use o X-Ray Scope para ver a parede com blocos falsos, e então explodi-los). Continue quebrando os blocos e entre pela porta azul. Continue destruindo os obstáculos da sala para, no final, ganhar mais um Energy Tank (**item 049**). Use mais uma bomba para abrir a passagem embaixo da estátua e siga o caminho destruindo novamente os obstáculos até encontrar uma porta azul. Ao atravessar a porta não se mova, apenas atire para a esquerda para destruir os blocos e assim liberar espaço na tela. Do local onde você está, conte os blocos no chão. Os blocos de número três e quatro desaparecerão ao seu toque. Calcule um pulo para que o local da queda seja entre esses dois blocos, e então pule. Se você acertar o pulo no meio dos dois blocos, espere até ver duas cargas de mísseis (uma do lado esquerdo e a outra do lado direito) para soltar uma Power Bomb e destruir os blocos laterais. Antes que os blocos cheguem ao fim e acabem derrubando você, pule para a esquerda ou direita e pegue uma das duas cargas de mísseis (**itens 50** e **51**). Pule para o outro lado e pegue a outra carga. Caia e siga para o elevador.



Área: Brinstar



Vá à porta vermelha, à direita do elevador, corra pela plataforma para o final da tela e pegue um Reserve Tank (**item 052**). Passe pelo cano em baixo da estátua para mais mísseis (**item 053**). Estoure a parede à esquerda e pegue mísseis (**item 054**). Saia da sala e fique na beirada da plataforma à esquerda, atire para cima e siga pelo caminho para encontrar super mísseis (**item 055**). Suba sobre o local onde os mísseis estavam para cair, siga à direita pela plataforma e caia quando ela desaparecer para encontrar mísseis (**item 056**). Saia e desça o poço até o final. Use uma Power Bomb para abrir o chão e desça até uma porta azul. Elimine os inimigos, entre pela outra porta à esquerda. Ao entrar, corra e pule ao avistar o Energy Tank. Pegue o Energy Tank (**item 057**), abra a porta verde atrás e pegue alguns super mísseis (**item 058**). Volte e caia no chão falso, siga à direita até uma tela com bichinhos dançando, continue à direita e use Wall Jumps para subir pela passagem vertical. No topo, transforme-se em bola, entre na passagem à direita e pegue Power Bombs



(**item 059**). Saia da sala pela porta azul à sua esquerda e siga pelo mesmo caminho usado para chegar ao já extinto Spore Spawn. Ao encontrar alguns inimigos com garra no teto, entre pela porta e siga para a direita. Use o Grappling Beam ou Wall Jumps para chegar ao outro lado. Pegue mísseis (**item 060**). Use uma Power Bomb e siga pela parede falsa à esquerda. Mate os inimigos e vá até o fim da tela. Atire um míssil na falha do chão, caia no buraco e pegue Power Bombs (**item 061**). Use bombas no canto inferior esquerdo e siga até sair da tela. Ache a porta laranja à



direita da tela. Mate os inimigos, use Wall Jumps, abra o portão, siga pela porta e pegue um Energy Tank (**item 062**). Retorne ao local onde você pegou o Charge Beam e use uma Power Bomb nos pés da estatua. Siga pelo caminho, atravesse a porta vermelha, mate os inimigos e retorne para a porta. Carregue um Super Dash para a esquerda para quebrar as paredes e pegar mais um Energy Tank (**item 063**). Siga ao local



onde você entrou no cano no começo do jogo (à direita da passagem onde estava o Charge Beam) e procure uma porta laranja na parte superior direita da tela. Entre pela porta, mate os inimigos e destrua o canto inferior direito para pegar mais algumas Bombs (**item 064**). Siga à direita, destrua a parede e continue o caminho. Atravesse a porta vermelha e mate os inimigos. Carregue um Super Jump e direcione-o aos blocos falsos em frente aos mísseis (**item 065**) (use o X-Ray Scope), siga para a porta azul à esquerda, pule na plataforma



invisível e continue para encontrar mais mísseis (**item 066**). Destrua o canto inferior esquerdo do pedestal onde estava o míssil e ache outra carga (**item 067**).



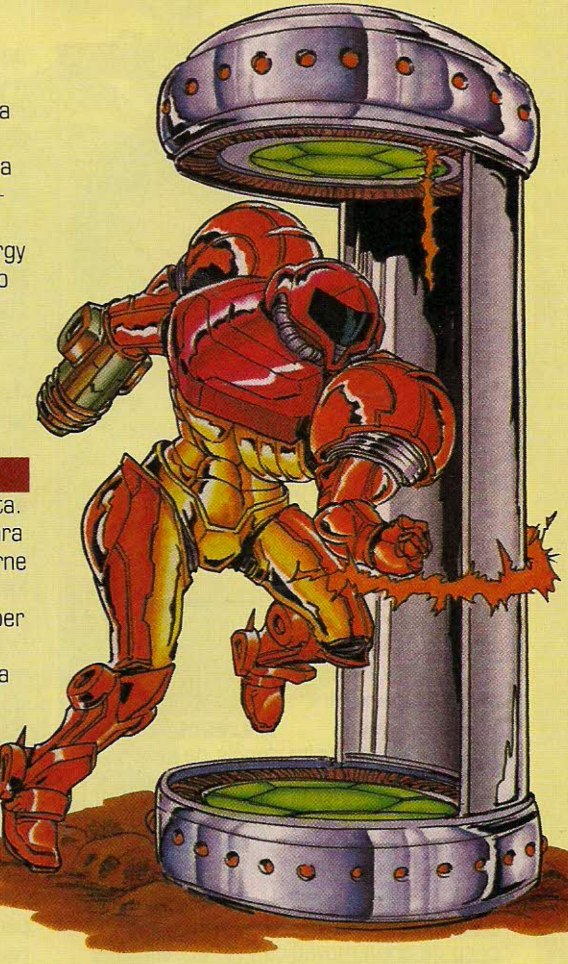
Retorne, siga para a direita, use o X-Ray Scope e encontre um Energy Tank (**item 068**) no teto. Carregue o Super Jump e use-o para pegar o item, depois saia do local. Vá em direção à Norfair até atravessar um cano de vidro. Destrua-o com uma Power Bomb.

Área: Maridia

Entre na primeira porta vermelha à direita. Mate os inimigos, deixe o pilar aberto para correr e carregar um Super Jump. Retorne à tela anterior e posicione-se no último matinho à esquerda. Direcione o seu Super Jump para cima e pegue mais mísseis (**item 069**). Siga para o norte e entre pela porta azul à direita. Pule encostado na parede da esquerda, transforme-se em bola e segure o direcional para esquerda. Surge uma passagem secreta na parede, continue até encontrar super mísseis (**item 070**). Volte e entre pela porta azul no chão. Siga à direita e entre pela passagem secreta na parede direita do segundo poço. Entre pela porta e espere a tartaruga gigante encostar no canto esquerdo da tela. Suba nela e pule na parede esquerda quando a tartaruga alcançar a altura máxima. Da parede, pule para a direita e use o Grappling Beam para se segurar no bloco. Balance-se para pegar um Energy Tank (**item 071**).



Vá para a parede da direita e use Wall Jumps para escalar. Enquanto estiver escalando, atire na parte da parede que está marcada e ache carga para os mísseis (**item 072**). Volte à sala onde você encontrou a parede falsa e use as portas azuis no teto para retornar à área onde pegou as últimas Power Bombs. Use o Grappling Beam nos blocos do teto e siga para a porta azul no extremo nordeste da tela. Passe pela porta azul no teto e siga para o norte. Entre pela primeira porta azul à sua esquerda e continue por todo caminho à esquerda até encontrar uma sala com uma carga para seus mísseis e para os super mísseis (**itens 073** e **074**). Volte para a porta azul no chão no início da tela e siga para a direita atravessando a parede falsa para ganhar mais mísseis (**item 075**). Volte usando a porta que está no chão e, ao chegar à outra tela, desça até o chão. Estoure bombas para abrir a passagem e depois siga à direita. Abra a porta e solte uma Power Bomb para abrir a passagem no chão. Desça e carregue um



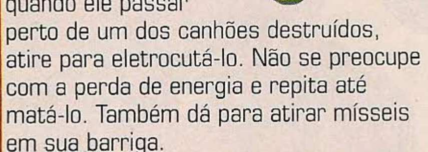
Super Jump, siga para a direita da tela. Use o X-Ray Scope para achar os blocos falsos e direcione o Super Jump para cima. Pegue os mísseis (**item 076**), siga para a direita (cuidado com o chão falso) e pegue os super mísseis (**item 077**). Siga para o extremo esquerdo da tela e use Wall Jumps para acionar a porta azul no teto. Siga para a direita destruindo os obstáculos e entre pela porta.

Minichefe: Botwoon

Equipe seu super míssil e espere até ele aparecer para acertá-lo na cabeça. Desvie de seus tiros e tente não errar muito para não sofrer sem munição. Fazendo isso, a batalha não durará muito tempo.

Vá para a direita e saia da sala do chefe. Corra para quebrar os blocos e não caia na areia movediça. Siga para a direita até encontrar uma porta verde. Atravesse a sala com espinhos falsos (cuidado para não cair no buraco) e atire na parede à direita para achar mísseis (**item 078**). Volte e caia no primeiro buraco com espinhos falsos e atire na porta que tem um olho.

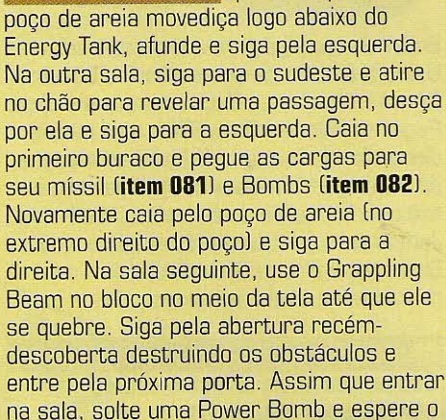
Chefe: Draygon



Destrua os quatro canhões laser das paredes leste e oeste. Aguarde o chefe lançar umas bolinhas cinza. Deixe que elas o acertem e Draygon agarra você. Equipe seu Grappling Beam e, quando ele passar perto de um dos canhões destruídos, atire para eletrocutá-lo. Não se preocupe com a perda de energia e repita até matá-lo. Também dá para atirar mísseis em sua barriga.



Siga para a esquerda e pegue as Space Jump Boots (**item 079**). Retorne à primeira sala com areia movediça (a primeira depois da sala onde você enfrentou Botwoon), e pegue o Energy Tank (**item 080**) no meio dos blocos. Caia na parte esquerda do poço de areia movediça logo abaixo do Energy Tank, afunde e siga pela esquerda. Na outra sala, siga para o sudeste e atire no chão para revelar uma passagem, desça por ela e siga para a esquerda. Caia no primeiro buraco e pegue as cargas para seu míssil (**item 081**) e Bombs (**item 082**). Novamente caia pelo poço de areia (no extremo direito do poço) e siga para a direita. Na sala seguinte, use o Grappling Beam no bloco no meio da tela até que ele se quebre. Siga pela abertura recém-descoberta destruindo os obstáculos e entre pela próxima porta. Assim que entrar na sala, solte uma Power Bomb e espere o inimigo destruir a barreira para você. Vá até a próxima sala e pegue o Spring Ball (**item 083**). Saia e siga para a esquerda até encontrar um pequeno corredor com uma porta em cada lado (não é a sala onde você usou o Grappling Beam), solte uma Power Bomb e siga para cima para encontrar uma porta verde. Entre e, após chegar à outra tela, siga para a parte nordeste da tela. Entre pela porta brilhante. Siga à direita até encontrar uma tela com inimigos de cor roxa. Ignore-os, siga para a parte sudeste e pegue o Plasma Beam (**item 084**). Derrote todos os inimigos com o Plasma Beam e siga para a porta que irá se abrir. Saia da sala, e vá para a parte inferior direita da tela, entre pela porta azul e retorne todo o caminho até o local onde você encontrou a passagem no chão que leva aos poços de areia movediça (na sala onde pegou uma carga de míssil e outra de super mísseis). Ao abrir a passagem, vá para a esquerda e não caia no primeiro poço de areia, continue e caia no segundo poço para pegar mais uma carga para seus mísseis (**item 085**) e também um Reserve Tank (**item 086**). Caia na parte esquerda do poço e continue para a esquerda até encontrar uma pequena sala com inimigos que parecem caranguejos. Nesta sala, transforme-se em bola e caia na passagem secreta no meio da tela. Depois, retorne ao início de Maridia e prossiga para o elevador que leva a Norfair.







Área: Norfair

Siga para a primeira porta à esquerda do elevador. Corra para ultrapassar as barreiras e, quando chegar ao final, solte uma Power Bomb para abrir a passagem no chão. Siga por essa passagem e vá para a esquerda. Ao sair na próxima sala, fique parado, atire na parede da esquerda para revelar uma carga para seus mísseis (**item 087**). Desça todo o poço e siga pela porta à direita. Ao atravessar, corra para passar os obstáculos e continue seguindo para a direita. Recarregue suas energias. Após atravessar o grande rio de lava (a sala que possui os blocos para usar o Grappling Beam), siga para baixo e entre pela porta laranja. Entre no rio de lava e atravesse-o até chegar a uma entrada em forma de cabeça de monstro. Siga por essa entrada e desça pelo elevador. Siga pela esquerda até chegar à outra sala. Atravesse o rio de lava e, ao chegar do outro lado, solte uma Power Bomb para revelar uma estátua. Suba na mão da estátua e transforme-se em bola para drenar a lava. Desça e siga pela passagem, use mais uma bomba para abrir caminho e continue até a próxima sala. Pule para o outro lado para não cair no chão falso e pegue mais uma carga para seus mísseis (**item 088**). Caia no buraco e prepare-se para enfrentar Golden Torizo.

Minichefe: Golden Torizo



Não utilize super mísseis. Carregue seus Wave Beams e use-os contra ele. Golden Torizo possui vários ataques. Desvie de seus ataques, carregue seus tiros e jogue-os contra ele.



Siga para a próxima sala e pegue o Screw Attack (**item 089**). Retorne à sala do chefe, use o Screw Attack na parte direita do teto e pegue carga para o super míssil (**item 090**). Continue à direita, recarregue suas energias na primeira porta e prossiga pela porta mais ao norte. Vá para a direita até chegar à tela onde a lava começa a subir. Use o Screw Attack, quebre as pilastras e atravesse a sala. Vá para nordeste até chegar a uma sala com cabeças atirando. Siga até o topo da sala, atire no teto para revelar a passagem e entre pela porta azul. Siga à esquerda, destrua o chão para revelar a passagem e use o X-Ray Scope para encontrar a pequena abertura na parede esquerda. Siga por essa abertura e pegue mais mísseis (**item 091**). Retorne à tela anterior e entre pela porta azul. Atravesse a tela em direção nordeste antes que a lava suba ao seu nível máximo e acabe com sua energia. Entre pela outra porta azul e prossiga o caminho para atravessar outra porta. Mate o inimigo que está na parede em frente e ande por essa parede falsa. Prossiga até encontrar um Energy Tank (**item 092**). Retorne à sala anterior e atire no chão para revelar a passagem. Prossiga para sudeste, destrua os obstáculos e entre pela porta laranja no chão. Siga para a esquerda e use uma bomba no canto inferior para prosseguir. Siga até o final da tela e estoure uma Power Bomb. Vá ao canto inferior esquerdo e pegue mais



Bombs (**item 093**). Volte e desça pelo lugar onde havia estátuas. Prossiga para entrar pela porta verde.

Minichefe: Zabezians
Equipe seus super mísseis e pule na direção deles. Um deles irá saltar para trás e voltará atacando com uma voadora. Dispare seu míssil, repita isso três vezes com cada um.

Siga pela porta da esquerda e continue até encontrar uma porta com olho. Atire nela.

Chefe: Ridley
Equipe os super mísseis e atire. Quando ele vier dando seu ataque rasante, pule usando o Screw Attack e passe para trás dele. Se o seu estoque de super mísseis acabar carregue seus tiros para poder causar dano em Ridley ou solte Power Bombs. Repita essas operações até derrotá-lo de vez.



Saia pela porta. Ao aparecer do outro lado, coloque uma bomba logo abaixo da porta para revelar o último Energy Tank (**item 094**). Retorne ao local onde você pegou o penúltimo Energy Tank e siga para cima. No topo, siga para a esquerda e atravesse a parede falsa. Continue para a esquerda, suba mais uma vez. No topo, vá para a direita e pegue carga para os mísseis (**item 095**). Solte uma Power Bomb e siga para a direita pelo pequeno labirinto de blocos na parede. Entre pela porta no chão para sair na sala e pegar Bombs (**item 096**). Siga para a esquerda e refaça o seu caminho até o local onde pegou os últimos mísseis. Vá para a esquerda e entre pela porta. Siga até o final da tela e solte uma Power Bomb. Prossiga para a esquerda pela passagem que acabou de abrir e pegue mais uma munição (**item 097**). Volte e siga para a esquerda até chegar à sala decorada com bolhas. Siga para a porta verde no canto superior esquerdo, pegue a carga para míssil (**item 098**) e estoure a parte inferior do pilar no meio da tela. A pilastra no canto esquerdo subirá. Entre na passagem usando a pilastra, continue e pegue o último Reserve Tank (**item 099**). Atire na plataforma perto da parede e pegue mais mísseis (**item 100**). Retorne à nave, salve o jogo e siga para a sala onde está a estátua dourada (que fica no lado oposto do elevador da parte oeste de Crateria).

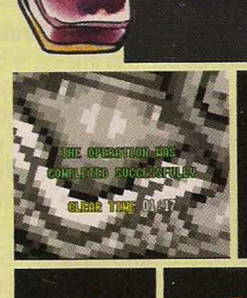


Área: Crateria e Tourian
Desça pelo elevador. Use o Ice Beam/Spazer Beam para congelar os inimigos e depois os super mísseis para matá-los. Faça isso até chegar a uma sala com inimigos transformados em estátuas de areia. Veja a cena com o Metroid e continue até chegar à sala com barreiras de força. Atire nessas barreiras com os mísseis normais e siga para o final da tela que é onde está a Mother Brain. Atire no recipiente onde a Mother Brain está até que se quebre.



Chefe: Mother Brain
Acerte a cabeça de Mother Brain. Use mísseis, super mísseis e Charge Beans. Enquanto ataca, desvie dos tiros e pule para evitar a bomba que ela dispara. Mother Brain irá disparar seu ataque mais poderoso e jogará você contra a parede. Isso drenará completamente suas energias. Quando ela estiver preparando o seu último ataque, o Metroid que atacou você atacará Mother Brain. Depois o Metroid pousará sobre você e recarregará as suas energias. Mother Brain mata Metroid que disponibiliza a você o Hyper Beam. Apenas mire na cabeça dela e atire.

Depois de derrotá-la, o planeta começa a se destruir. Saia da sala rapidamente e vá para a superfície de Crateria. Lá, dirija-se ao local em que você enfrentou o primeiro chefe. Na sala estão todos os bichos que o ajudaram durante o jogo. Atire na parede da direita para abrir a passagem de fuga para salvar todos. Siga para a sua nave e veja o fim do planeta Zebes.











O índio sem medo ficou devendo no GameCube

Sabe quando você espera muito de alguma coisa e se decepciona com o resultado? Isso aconteceu com o game do Turok no GameCube. O que era uma das grandes promessas do ano acabou se tornando uma gigantesca decepção. Tá certo, dizer que o game é horrível é exagero. Existem bons momentos e dá para se divertir, de uma forma ou de outra. Mas nós aqui da **NW** somos exigentes e temos ótima memória. E da maneira que **Turok: Evolution** estava sendo alardeado desde o ano passado, todos esperavam um game que, no mínimo, figurasse entre os melhores do ano. Que fique claro, isso não aconteceu.

Quando apareceu no N64, em 1997, **Turok** fez um estrago considerável. Sem fazer muito barulho – e apesar da irregularidade –, a série se tornou um dos maiores sucessos do velho console. **Turok: Dinosaur Hunter**, apesar de ser o primeiro, é o melhor dos quatro. **Turok 2: Seeds of Evil** pecou pelo excesso e é uma seqüência mais fraca que a original. Os dois seguintes, **Turok: Rage Wars** e **Turok 3: Shadow of Oblivion**, são games apenas "regulares": nem surpreendentes, nem revolucionários e com mais defeitos que pontos positivos. Se no N64 não fez feio, no GameCube a Acclaim Studios Austin (estúdio da Acclaim, que antes se chamava Iguana Entertainment) decepcionou. Prometia o melhor game da saga, com gráficos fabulosos e uma experiência de game "intensa e surpreendente". Desculpe, Acclaim, mas acho que estou jogando outro game.

Barbeiragens visuais

Houve quem perguntasse na redação: "Mas esta é a versão final do jogo?" Infelizmente, é. **Evolution** é uma experiência das mais frustrantes, em se tratando de consoles de última geração. Pra começar, o game é recheado de situações estranhas. Agora é possível cortar árvores para abrir passagem. O estranho é que só dá para cortar algumas árvores: arbustos passam batido pela lâmina do machado. Às vezes, os troncos despencam nas costas dos dinossauros, o que ajuda muito no modo Multiplayer. Esse é, aliás, um dos detalhes engraçados de **Turok**, que mostra a falta de capricho da Acclaim. Dá pra atravessar o corpo morto do dino como se ele nem estivesse lá! Como um jogo para Cube traz um defeito gráfico tão primário? O visual é lavado, às vezes, "quadriculado", forma até borrões (parece coisa de N64 em alguns momentos). Talvez o prazo de entrega do game estivesse se esgotando e os produtores ficaram sem tempo de consertar esses "detalhes".

Outro ponto importante: o absurdo tempo de Loading entre uma fase e outra. Pensei que nunca passaria por isso jogando num console Nintendo... ledo engano.

Entre mortos e feridos

Confesso que não me aprofundei muito em **Turok: Evolution**. Faltou vontade: a primeira fase é um verdadeiro exercício de paciência. Mas o jogo só tem coisas ruins? Pelo contrário, certos detalhes até melhoraram. No fator nojeira, as coisas vão bem. Nunca foi tão realista explodir um dinossauro ou decapitar um inimigo. A trilha sonora é caprichada e dá o clima ideal (aquilo é barulho de selva mesmo!), e a jogabilidade flui com perfeição. Vale destacar também que o herói voa nas costas de um pterodátilo, o que é um ponto a ser conferido. Mesmo com esses detalhes, **Turok** está longe de ser aquele grande jogo que todos esperávamos. A tal da evolução, lembrada no título, ficou mesmo só na promessa. (N)

Pablo Miyazawa

AVALIAÇÃO



Gráficos **6,0** / Som **9,0** / Jogabilidade **7,0** / Diversão **6,0** / Replay **5,5**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Acclaim Studios Austin** / Publisher: **Acclaim**

NOTA FINAL 6,4

Welcome to

Animal Crossing

Population: Growing!

O game que promete fazer você esquecer do mundo lá fora

Às vezes é bom se enganar. Não aguardei com ansiedade o lançamento de **Animal Crossing**, nem estava muito a fim de jogá-lo. Mas foi só plugá-lo no meu GameCube para ser imediatamente arrastado para dentro do mundo animal. **AC** não é um game que pretende impressionar com gráficos maravilhosos ou trilha sonora arrepiante. Aliás, está bem longe disso: seus gráficos são propositadamente simples e sua parte sonora, mais ainda. O grande trunfo está nas inúmeras coisas que você pode fazer enquanto passeia pela pequena vila habitada por animais e no fato de que o game nunca é o mesmo para duas pessoas diferentes. E se quem estiver jogando também possuir um Game Boy Advance, um cabo que conecta os dois aparelhos e o novíssimo e-Reader, aí sim, a brincadeira fica completa!







Sociedade alternativa

Já ouviu uma das mais famosas músicas de Raul Seixas em que ele dizia "faze o que tu queres, pois é tudo da lei"? Em **AC** essa frase não poderia ser mais adequada. Logo no começo, você escolhe algumas coisinhas básicas como o nome e o sexo de seu personagem e o nome da cidade em que vai morar. Uma escolha importante e que afeta todo o andamento do game é o acerto do relógio interno do GameCube. Com isso, o game se situa no tempo e cria um calendário com eventos que acontecerão com hora e dia marcados. É lógico que você pode sempre alterar o relógio para ver o evento na hora que bem entender, mas aí, onde fica a graça? O grande barato é acordar cedinho para fazer uma aula de aeróbica ou, então, ficar acordado até de madrugada para capturar um inseto raro. E não é só esse "dia e noite" que o acerto do relógio proporciona. As quatro estações do ano também estão representadas e muitos feriados como o Dia do Trabalho e o Ano Novo também acontecem.

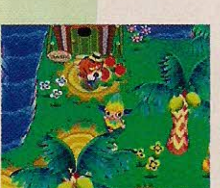
Ao chegar à sua cidade sem lenço e sem documento, a primeira coisa a fazer é arrumar um teto. Como você não tem grana, o dono da principal loja da cidade lhe arruma uma moradia em troca do seu trabalho "escravo". Logo, você estará prestando diversos serviços ao figura e ajudando a comunidade a resolver pequenos (e, às vezes, grandes) problemas. Além de ganhar um tutu com isso, você vai recebendo diversos itens que podem servir para decorar o interior de sua casa ou para expandir os limites de sua animalesca aventura. O bom relacionamento com os outros habitantes também é muito importante para conseguir as coisas. Você pode até escrever cartas para ganhar cada vez mais a simpatia deles. Ou até desgostá-los e acabar sendo visto como um pentelho. O jogo toma o rumo que você quiser. Você decide tudo!

On ou Offline?

Apesar de não utilizar recursos online (afinal, a rede da Nintendo ainda não está no ar), **AC** incentiva, e muito, a jogatina Multiplayer. Em sua cidade, cabem até quatro personagens criados. Isso quer dizer que você pode jogar no mesmo ambiente que seu irmão menor e sua bisavó, por exemplo. Se quiser que outras pessoas vejam como vão as coisas em sua cidade, empreste-lhes seu cartão de memória, e pegue de volta o cartão de um amigo para visitar outras localidades. E quer saber da mais nova febre que vai pegar fogo quando mais e mais pessoas começarem a jogar **AC**? Guarde bem este nome: e-Reader! Um novo aparelhinho que a Nintendo lançou praticamente junto com **AC**. Ele permite que dados de Trading Cards sejam transferidos para o game com o uso do GBA. E por falar em GBA, procure ter um sempre à mão, quando estiver jogando, juntamente com um cabo link, pois muitas coisas legais acontecem quando os dois sistemas estão conectados.

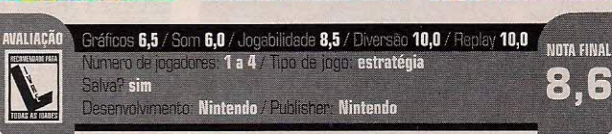
Agora com licença que já vai começar um campeonato de pesca e isso eu não perco por nada deste mundo! Ⓝ

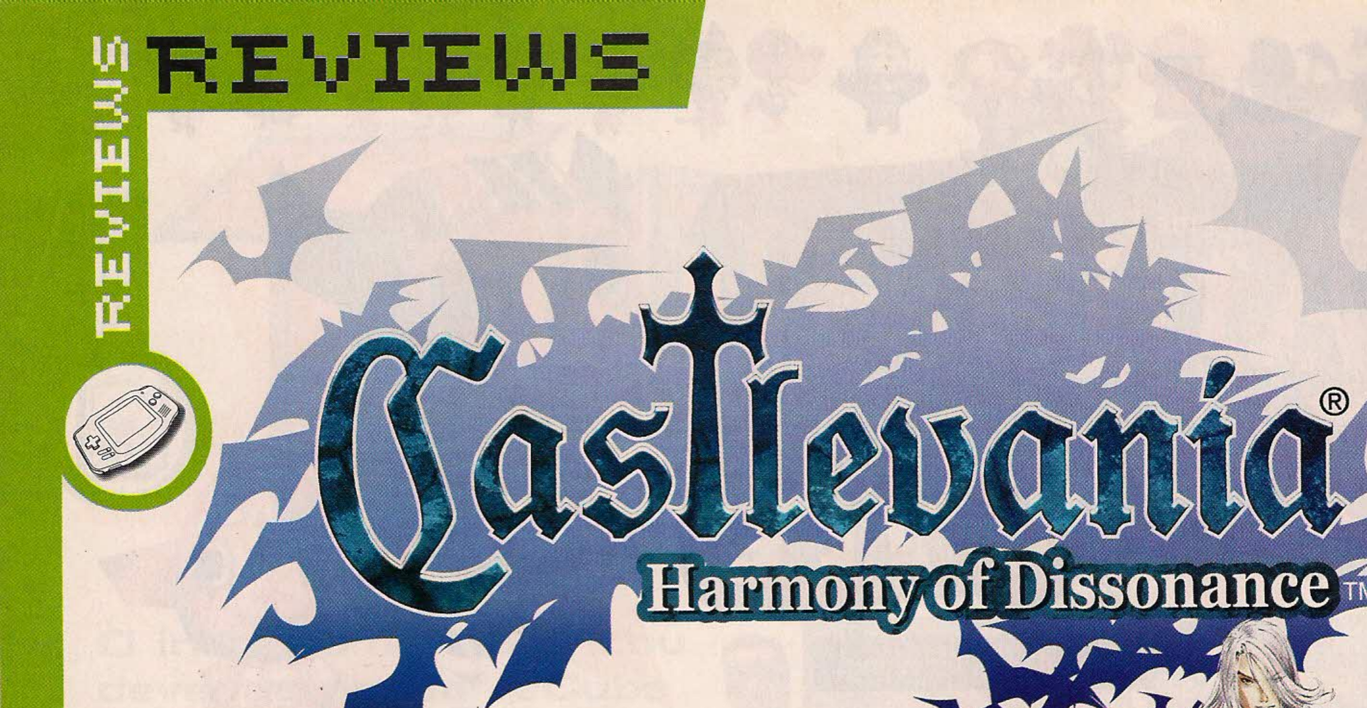
Eduardo Trivella





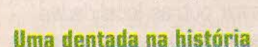






Drácula volta a atacar vítimas inocentes no portátil!

Qual será a fórmula secreta da Konami? O tempo passa e o título **Castlevania** não envelhece, parece ter a vida eterna de um vampiro. É uma espécie de maldição – que nós adoramos! –, a cada novo console, um novo jogo dos caçadores de vampiros é lançado com extrema competência. O clássico começou no Nintendinho há mais de dez anos e **Harmony of Dissonance** é o segundo game da série feito para o GBA. Além de aumentar a família de caçadores, apresentando um novo descendente dos Belmont, **HoD** ainda mostra uma qualidade incrível de adaptação ao portátil.

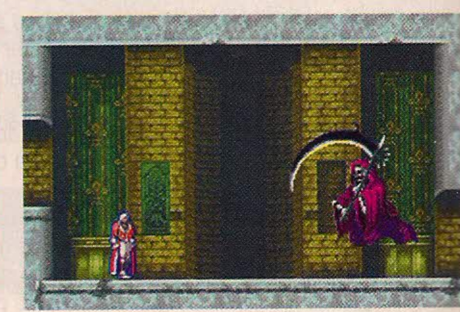


Uma dentada na história

Cinqüenta anos se passaram desde que Simon Belmont travou batalha contra o conde Drácula. Agora é a vez do jovem Juste, de apenas 18 anos, tentar a sorte numa luta com o sugador de sangue. Maxim Quicin, o melhor amigo de Juste, sai em uma jornada de treinamento e retorna coberto de ferimentos. Ele revela a Juste que Lydie, a jovem que estava aos cuidados da dupla, foi raptada. Maxim perdeu quase completamente a memória e se recorda vagamente do rapto. Ignorando seus machucados, Maxim leva Juste até o local onde viu Lydie pela última vez.
Depois de atravessarem um estranho nevoeiro, logo avistam um misterioso castelo que não é citado em nenhum mapa. Não há dúvidas de que o castelo é do terrível Drácula que retorna depois de anos adormecido para libertar as criaturas diabólicas da noite. O conde sabe que Juste é descendente legítimo de Trevor Belmont e Sypha Belnades – do jogo **Castlevania III: Dracula´s Curse**, do Nintendinho –, e quer um acerto de contas. Esse é o momento para Juste, herdeiro do chicote de Simon e dos poderes mágicos de Sypha, entrar em ação.









Quebrando a harmonia do castelo no ritmo das chicotadas

A jogabilidade de **Castlevania** evoluiu através dos tempos, mas sempre esteve próximo do original. Em **HoD** o esquema simples de jogo, como cruzar as fases derrotando inimigos até chegar ao mestre final e o aumento gradativo do nível de dificuldade dos inimigos, se mantêm.

Com o chicote em punho, é só mandar ver nos inimigos. Os comandos de jogo também são praticamente os mesmos, porém, com resposta mais rápida. Características do gênero RPG são cada vez mais evidentes e o jogador explora uma área imensa desbravando o mapa na busca por itens que vão lhe dar mais força e velocidade.

O arsenal clássico da série – adagas, machados, botas, armaduras, poções – e os outros itens, estão escondidos por todo o jogo, basta derrotar inimigos, quebrar objetos ou encontrar áreas secretas para obtê-los. Ainda é possível comprar poções e itens mágicos junto a mercadores dentro do castelo.

As habilidades do personagem continuam se desenvolvendo no decorrer do jogo e, além de aprender movimentos como o escorregão e o pulo duplo, você acumula experiência, evoluindo como em um RPG. Isso significa que quanto mais inimigos você derrota, maior será o poder de combate de Juste.












Juste Belmont


Maxim Quicin





Um castelo mais iluminado

Houve uma sensível queda no nível de dificuldade nesta versão e os chefes e guardiões não exigem mais tanto esforço do jogador. Para facilitar um pouco, agora, além das Save Rooms, temos o Quick Save dentro do menu de Pause e o jogador não precisa mais caminhar muito pelo mapa para salvar seu progresso. Essa opção lhe permite salvar o progresso a qualquer momento do jogo, com uma condição: todo seu avanço se manterá gravado na última Save Room.

Um problema grave notado em **Circle of the Moon** – a primeira versão lançada para GBA –, foi a tela de jogo muito escura e de difícil visualização. Mas em **HoD**, além da tela ter ficado mais clara, sem descaracterizar o clima sombrio do game, os itens e tudo mais ficaram bem coloridos, eliminando completamente os problemas visuais.

Na verdade, o visual melhorou mais que isso e os elementos do game ganharam detalhes e efeitos de transparência com a utilização do Mode Seven.

Neste clássico você notará que são feitas algumas menções a versões anteriores, como a aparição de inimigos esqueletos, caveiras voadoras e a Morte. No geral, **Harmony of Dissonance** só melhorou, tendo como única baixa a qualidade da trilha sonora, que já foi mais empolgante em outras aventuras sobrenaturais.

Novo sistema de ataques

Harmony of Dissonance possui um novo sistema de poderes que substituiu o já conhecido DSS Cards, que Nathan Graves utilizou para detonar Drácula em **Circle of the Moon**.

O novo herói agora possui livros mágicos (Spell Books) que podem ser combinados com armas e itens para modificar seus ataques. Com o Relic Book ativado, por exemplo, basta segurar o comando para cima e apertar o botão B, como se fosse usar uma arma comum e, automaticamente, o livro aumentará a força do golpe. Outro exemplo é o Livro de Gelo (Ice Book), o primeiro que você encontrará no jogo. Ao ser equipado, transforma um golpe com o machado em uma enorme pedra de gelo e a água benta em uma onda de gelo, multiplicando seu poder de ataque.

Renato Siqueira

A ARTISTA POR TRÁS DE CASTLEVANIA

Ayami Kojima é o nome da talentosa ilustradora que criou toda a essência gótica para os personagens de **Castlevania**. Ayami nasceu em Tóquio e desenha capas de livros de contos e novelas sobre samurais, entre outras coisas. Muitas de suas obras estão expostas em museus de arte. Foi o estilo detalhista, dramático e, ao mesmo tempo, leve e flexível de sua pintura que chamou a atenção dos criadores do game.

Combinando todas essas técnicas com o estilo usado nos mangás japoneses, hoje Ayami Kojima é a principal desenhista de personagens da série **Castlevania**. A artista é responsável pelas ilustrações de **Circle of the Moon** e agora também trabalhou duro em **Harmony of Dissonance**. (N)

AVALIAÇÃO



Gráficos **9,0** / Som **6,4** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **9,0** / Replay **8,5**
Numero de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Konami** / Publisher: **Konami**

NOTA FINAL 8,6



Dois guerreiros enfrentam o diabo numa terra traiçoeira e perigosa!



No ano de 1886, a cavalaria americana, comandada pelo capitão Tobias Bruckner, massacra a tribo dos Saquin. Tal'Set, o líder da tribo e único sobrevivente, entra em confronto direto com Bruckner, para um duelo mortal. De repente, um misterioso portal suga ambos os guerreiros e os atira para as trevas. O índio Tal'Set é levado para a Terra Perdida, onde encontra as Pessoas do Rio e o mais bravo guerreiro local, Djunn. Eles rapidamente se tornam amigos e saem em busca do vilão impiedoso Bruckner.

Exército de um homem só!

A versão portátil de **Turok: Evolution** é osso duro de roer e a sensação é de estar combatendo na guerra do Vietnã. A RFX utilizou uma combinação de técnicas superagradáveis para jogos portáteis, como a dinâmica na ação do jogo, fases de progressão lateral intercaladas com fases de profundidade, elementos interativos no cenário, inimigos-surpresa e dificuldade extrema. Você faz sua escolha entre os heróis Tal'Set e Djunn, para percorrer as fases lutando contra soldados, dinossauros, monstros e máquinas de guerra. O arsenal dos guerreiros é generoso: pistolas, metralhadoras, lança-mísseis, rifle laser, lança-chamas e até uma machadinha Saquin, somando catorze armas diferentes. Os caras contam ainda com um recurso chamado Anjo Guardião que, quando acionado, detona tudo que estiver na tela – o nome é novo, mas o efeito já é manjado. São seis áreas diferentes com quatro níveis cada uma e chefões enormes nas passagens de cenário. Sua energia é renovada e você recebe uma Password a cada nível completo. O personagem possui uma barra de energia, uma de defesa e apenas uma vida. Se morrer durante a missão, voltará para o início do nível. No menu de opções, o jogador dispõe do recurso Gamma para ajustar o brilho da tela.

Guerrilha de primeira

Impossível não notar em **TE** características de influência do título **Metal Slug**, o maior sucesso entre os games de guerrilha. Os alvos pipocam aos montes na tela e os inimigos, mesmo depois de abatidos, ressurgem, pelo menos, mais uma vez. O efeito das armas, que disparam ininterruptamente arrasando inimigos, e seu funcionamento, algumas com contador de disparos, outras com tempo limite de uso, assemelha-se muito nesses dois títulos. O modo cooperativo para dois jogadores é outro ponto em comum para ambos os jogos, nos quais os jogadores precisam avançar sempre juntos, são imunes aos próprios tiros e dividem itens e armas na missão. Somar todos os aspectos legais de **Metal Slug**, com a tradição e enredo fortes de **Turok**, foi uma boa sacada da RFX, o que garantiu um resultado fabuloso para a versão do game para GBA.

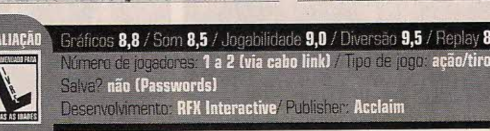
A escolha certa

Tal'Set e Djunn não possuem muitas diferenças: utilizam as mesmas técnicas de combate, se equiparam em resistência e empunham as mesmas armas durante as missões. O Anjo Guardião também é o mesmo compartilhado pelos guerreiros e apenas a suas primeiras armas possuem uma pequena diferença. O índio conta com uma machadinha confeccionada em sua tribo e seu poder carregado lança um disparo de longo alcance. Já o caçador possui um gancho que, quando carregado, destrói tudo que estiver a médio alcance. Faça sua escolha e, se quiser se manter vivo, não tire o dedo do gatilho, nem para coçar o nariz!

Ronny Marinoto







AVALIAÇÃO	
	Gráficos **8,8** / Som **8,5** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **9,5** / Replay **8,5**
	Número de jogadores: **1 a 2 (via cabo link)** / Tipo de jogo: **ação/tiro**
	Salva? **não (Passwords)**
	Desenvolvimento: **RFX Interactive** / Publisher: **Acclaim**
NOTA FINAL	**9,0**



O clássico revolucionário da Nintendo apavora no GBA!

Pode-se dizer que quatro jogos originaram as inovações gráficas no Super Nintendo. Primeiro, **F-Zero**, um dos maiores clássicos do console, por ter apresentado o novo Mode 7. Segundo, **Star Fox**, o primeiro jogo para a plataforma a trazer gráficos totalmente poligonais. Em seguida, **Donkey Kong Country**, com gráficos pré-renderizados transformados em 2D, dando a impressão de estarmos jogando com símios de metal – marca registrada da Rare.
E o último é o menos lembrado como inovador pelos os fãs. Lançado originalmente para o 16-bit da Nintendo, em 1995, o cartucho foi o primeiro a transformar os efeitos gráficos do SNES misturando uma jogabilidade totalmente 2D com elementos poligonais gerados pelo chip SuperFX2. Essa característica ainda proporcionava uma capacidade impressionante de processar Sprites em tamanho monstruoso, com animação fluente, repletos de efeitos e sem Slowdowns. Sim, não poderíamos estar falando de outro game além de **Yoshi's Island: Super Mario Advance 3**!









Mario, o bebê chorão

Super Mario Advance 3 reconta a história de dois bebês, os irmãos Mario. Quando estavam a caminho de seu novo lar, levados por uma cegonha, o malvado Magikoopa prevê que os garotos serão um grande problema para o reinado do próximo soberano dos Koopas e vai pessoalmente eliminar a ameaça. Com um raio, ele ataca a cegonha e rouba a sacola. Entretanto, na confusão, apenas um dos bebês é raptado pelo mago. O outro, Mario, cai vertiginosamente em direção a uma remota ilha.
O jovem Yoshi passeia pelo cenário quando, de repente, o pequeno garoto de boné vermelho cai sobre suas costas. Depois de realizar uma reunião às pressas com os demais membros da vila, a comunidade dos dinossauros resolve enviar o garoto ao seu destino, seguindo o mapa deixado pela falecida cegonha. Por outro lado, Magikoopa descobre seu erro e mobiliza todo o seu exército para acabar de vez com Mario.
Seu papel é comandar cada um dos diferentes Yoshis e entregar o bebê mais famoso do mundo dos games aos seus pais e, se possível, recuperar seu irmão das garras das perversas tartarugas. Para isso, o jogador conta com todas as habilidades dos pequenos dinossauros, como supertraseiradas, suas poderosas línguas para engolir inimigos e até mesmo um arsenal de ovos para atirar e acabar com obstáculos!

Mario no almoço e no jantar!

Tudo o que é demais perde a graça. O primeiro **SMA** tinha como atrativo o fato de ser um remake, com gráficos melhorados, novos inimigos e toda uma sorte de elementos tornando o clássico para Nintendinho uma nova maravilha. Era inovador, diferente, era o que esperávamos. Por outro lado, a segunda e terceira edições de **Super Mario** para o 32-bit não trouxeram nada além de uma conversão perfeita do jogo para SNES. Os mesmos gráficos, efeitos, dificuldades e segredos – sendo uma novidade apenas para quem não havia jogado sua versão original.
Pegar um game antigo, já pronto, e colocá-lo num cartucho é cômodo demais. A maior prova disso é novamente a repetição do jogo que deu origem a tudo, **Mario Bros.**, também aqui.
Enfim, **SMA3** peca pela falta de um certo toque de inovação. Se você curtia o game para SNES e estava louco esperando uma oportunidade para voltar a jogar, aproveite. Ao menos é uma boa opção enquanto esperamos o remake de **Super Mario Bros. 3**, previsto para 2003. Ⓝ

Eric Araki





AVALIAÇÃO
Gráficos **8,5** / Som **8,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **8,0** / Replay **6,5**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**
NOTA FINAL 7,7

Nintendo

Conheça a trajetória da empresa mais tradicional do mundo dos

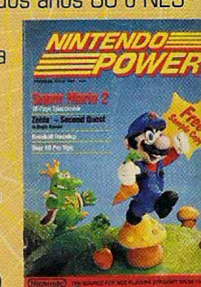
Invadindo os EUA

No começo dos anos 80, a Nintendo já estava devidamente instalada nos Estados Unidos. De início, a sede ocidental era Nova York, o que, claramente, foi um erro estratégico. Afinal, a cidade ficava muito longe do Japão, complicando tudo na hora de transportar grandes remessas de material vindo do Oriente. Por isso é que surgiu a decisão de mudar a sede para Seattle. A cidade ficava no extremo oeste americano, o ponto mais próximo do Japão, muito melhor para o relacionamento com o Oriente. Nessa fase, antes mesmo do lançamento do NES, a Nintendo se estabeleceu com o Arcade **Donkey Kong**. A maior parte dos funcionários que trabalhava na NOA (Nintendo of America), não acreditou muito quando viu o jogo. Acharam-no bobo mesmo. Mas Arakawa acreditava e isso é que importava. A máquina foi comercializada e se transformou rapidamente num grande sucesso, gerando um excelente lucro para a empresa. Com esse lucro a Nintendo montou sua sede definitiva em Redmond, uma cidadezinha próximo a Seattle. Nessa fase, Howard Lincoln já trabalhava na empresa como advogado cuidando de contratos, contabilidade e coisas assim. Foi ele que salvou a Nintendo do processo multimilionário que a MCA moveu, alegando que a empresa japonesa havia infringido seus direitos usando a marca Kong, que faz referência ao gorila King Kong (veja box abaixo).

DK **foi sensação no início dos anos 80**

Donkey Kong

Como mostramos na edição anterior, no meio dos anos 80 o NES já havia tomado o mercado americano de uma maneira avassaladora. O mesmo sucesso havia gerado no Japão uma avalanche de revistas especializadas que davam dicas e notícias sobre jogos. Pensando nisso, a própria Nintendo usou seu gigantesco banco de dados e, em janeiro de 1989, enviou gratuitamente o primeiro exemplar para mais de cinco milhões de fãs. O retorno foi um oceano de pedidos de assinaturas. A Nintendo cresceu sem parar no mercado americano, e isso, curiosamente, gerou uma publicidade negativa. Jornais,



Primeiro exemplar da Nintendo Power

Nintendo **na justiça**

Por **Fabio Santana**

A história da Nintendo é acompanhada por uma série de processos judiciais dos quais, a maioria, movida pela própria Big N para garantir sua supremacia e domínio do mercado. Vejamos alguns dos processos em que a Nintendo esteve envolvida.

MCA X Nintendo of America

Ano: 1983

Caso: com a chegada de **Donkey Kong** aos EUA, o game começou a fazer enorme sucesso. Percebendo isso, a MCA, gigante cinematográfica, resolveu mover um processo contra a Nintendo, alegando que o nome do game e o próprio gorila eram muito parecidos com seu filme "King Kong", caracterizando, portanto, uma infração de Copyright.

Veredito: a brilhante defesa de Howard Lincoln, ainda um advogado na época, tornou este um caso lendário. Lincoln questionou se o nome King Kong realmente pertencia a MCA, que tinha a fama de mover processos como fonte de renda. Constatou-se que o nome era de domínio público (a própria MCA já havia ganho um caso em que afirmava justamente isso) e, segundo o juiz, mesmo que não fosse, não haveria infração, já que o game e o filme nada tinham em comum. Isso resultou em um ressarcimento de 1,8 milhão de dólares por parte da MCA para a Nintendo.

Nintendo of America X Camerica Ltd. Inc.

Ano: 1988

Caso: o controller sem fios Freedom Stick da Camerica era basicamente uma cópia do NES Advantage. Isso, obviamente, resultou num processo por violação de patente.

Veredito: desconhecido.

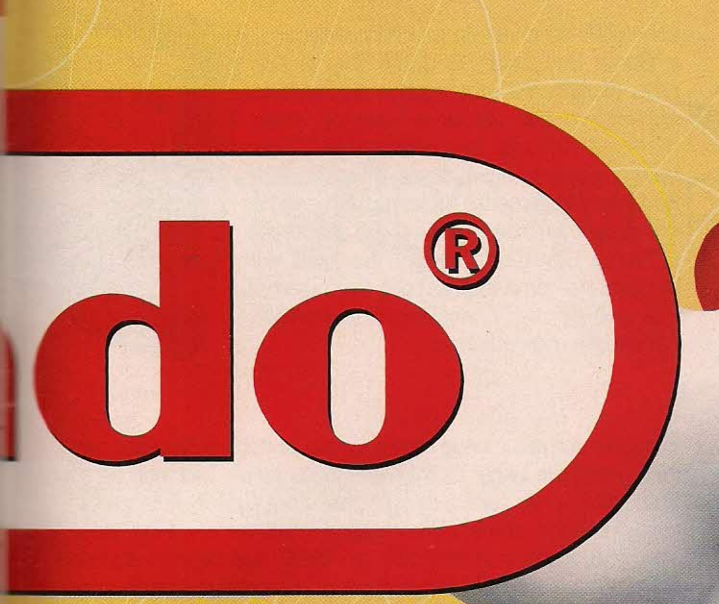


Nintendo of America X Camerica Ltd. Inc.

Ano: 1989

Caso: um acessório para o NES, batizado de Game Genie, foi criado pela Camerica com o objetivo de "trapacear os jogos" através de códigos que modificavam o programa. A Nintendo moveu uma ação contra a Camerica por violação de patente.

Veredito: o processo da Nintendo não impediu o lançamento do acessório, mas o atrasou em dois anos. Ainda assim, no Canadá, a Camerica conseguiu lançá-lo um ano antes.



Visual moderníssimo de Mario, o herói que melhora com o tempo

videogames – Parte 2 Por Odair Braz Junior

revistas, médicos, psicólogos, enfim, muitos apontavam a empresa como uma ameaça que transformava as crianças americanas em "viciados", teoria que rapidamente caiu por terra. A nintendomania aumentou ainda mais com o lançamento do Game Boy, em 1989 e mais uma vez a explosão de vendas surpreendeu todo o mercado não só de games, mas também o de brinquedos e até de computadores. Com a chegada do Game Boy, a Nintendo investiu na conquista do público adulto, tanto que parte das campanhas publicitárias objetivava atingir os pais dos garotos. O jogo que mais fez sucesso para o novo portátil foi **Tetris**.

Tetris

Game Boy clássico

A geração 16-bit



No começo dos anos 90, a Sega lançou o Genesis, primeiro console de 16 bits da história. Até então, a Nintendo estava tranqüila na liderança e não queria se apressar para entrar numa nova geração, afinal o NES não tinha rivais. Mas o surgimento do Genesis fez com que a Nintendo começasse a se mexer. Na verdade, desde fins dos anos 80 a empresa já vinha trabalhando num novo console de 16 bits que culminou com o surgimento do Super NES, em 1991. Para ajudar na estratégia de lançamento, mais uma vez o mago Shigeru Miyamoto foi convocado para criar o jogo que venderia o console. Como Mario era o personagem mais popular do NES, nada mais natural do que usar o bigodudo num novo game.



O aclamado 16-bit da Nintendo

Nintendo of America X Tengen Inc.

Ano: 1989

Caso: esse processo também ganhou fama. A Tengen desenvolveu uma versão de **Tetris** para NES sem ter a licença oficial do game. Para provar o contrário, a empresa afirmou ter comprado os direitos da Mirrorsoft na Europa.

Veredito: foi constatado que a Mirrorsoft tinha apenas a licença para a comercialização de **Tetris** na Europa, portanto, não poderia passar os direitos para ninguém nos EUA. Como a Nintendo havia adquirido a licença diretamente de Alexey Pajitnov, o russo criador de **Tetris**, a Tengen perdeu o caso. A Mirrorsoft pagou o prejuízo da Nintendo e todas as cópias de **Tetris** da Tengen foram recolhidas do mercado.

Estado de Nova York X Nintendo of America

Ano: 1991

Caso: em razão das práticas de mercado da Nintendo, o advogado geral do Estado de Nova York processou a Nintendo alegando monopólio no mercado de games.

Veredito: a Nintendo concordou em dar a cada consumidor de seus produtos um cupom no valor de cinco dólares em qualquer game licenciado.

Alpex Computer Corp. X Nintendo of America

Ano: 1994

Caso: por ocasião do lançamento do novo modelo do NES a Alpex processou a Nintendo, alegando que a Big N infringira sua patente. A defesa da Nintendo foi ousada. Primeiro requereu um júri para ouvir o caso e, quando esse declarou-se a favor da Alpex, a defesa protestou, alegando ser inconstitucional um júri definir um caso de disputa de patente.

Veredito: a defesa não teve sucesso e a Nintendo foi obrigada a pagar 208 milhões de dólares por danos à Alpex.

Nintendo of America X Samsung Electronics

Ano: 1995

Caso: a Nintendo afirmou que a Samsung ajudou companhias que produziram cartuchos ilegais a espalhar chips com software Nintendo.

Veredito: as duas empresas entraram num acordo para combater juntas a pirataria. Concluiu-se que a Samsung, apesar de fornecer os chips, não era a responsável direta pela pirataria.

Nintendo of America X Games City

Ano: 1997

Caso: a loja Games City comercializava aparelhos que copiavam games de Super NES e Nintendo 64 e também CDs contendo cópias ilegais de ROMs de sistemas Nintendo.

Continua →

Surge o amado Yoshi

Com **Super Mario World**, as vendas foram novamente astronômicas. Jogo após jogo, o console manteve a liderança e firmou ainda mais a posição da Nintendo tanto no Japão quanto nos Estados Unidos. O Super NES resistiu bravamente às investidas de outras empresas que também criaram consoles até mais potentes, como o PlayStation de 32 bits e que usava o CD como mídia.

Super Mario World

O único console 64-bit

Porém, antes mesmo da chegada das novas máquinas às lojas, em 1993, a Nintendo anunciou que estava trabalhando num novo projeto capaz de fazer o que nenhum outro poderia e teria capacidade para 64 bits, o nome do trabalho era Project Reality (projeto realidade). Em 23 de junho de 1994, Howard Lincoln anunciou que o verdadeiro nome seria Ultra 64 e que manteria o cartucho como mídia porque ele dificultava a pirataria. Nessa mesma época, foi anunciado também o Virtual Boy, lançado em 14 de agosto de 1995. Infelizmente, esse não foi um projeto bem-sucedido em vendas.


O 32-bit gerava imagens de realidade virtual, mas fracassou

No final de 1995, a empresa revelou, finalmente, a nova máquina e seu nome definitivo: Nintendo 64. Outra vez, Miyamoto foi chamado para fazer o jogo que acompanharia o console no lançamento e, mais uma vez, Mario teria de ser o astro. Assim, Miyamoto e sua equipe desenvolveram **Super Mario 64**. Em junho de 1996, trezentas mil unidades foram colocadas à venda no Japão e tudo se esgotou rapidamente. Nos Estados Unidos, o Nintendo 64 também teve vendas fenomenais. No dia 29 de setembro, quinhentas mil unidades sumiram numa enorme velocidade.

Super Mario 64

O console de 64 bits

O portátil ganha cores

Em 1998 foi a vez do mundo conhecer o Game Boy Color. O Game Boy já era uma plataforma vitoriosa e a Nintendo acreditava que um novo portátil, mais moderno (dessa vez com cores), com novos jogos e acessórios diferenciados poderiam igualmente se tornar um enorme sucesso. E foi exatamente o que aconteceu. O Game Boy Color chegou às lojas com acessórios como impressora e minicâmera que podiam ser conectadas ao portátil e permitiam interatividade.

Centenária e poderosa

Enquanto varria o mundo com seu novo portátil, a Nintendo também procurava lançar os melhores jogos para o Nintendo 64 e a concorrência não parava de aumentar, com empresas lançando novos consoles, como o Dreamcast e, mais tarde, o PlayStation 2. Com isso, a Nintendo anunciou, em 1999, que estava trabalhando na máquina que iria substituir o 64-bit. O nome de trabalho era Dolphin e pouco se sabia sobre ele, a não ser que teria 128 bits. Em 2000, na Tokyo Game Show, o GameCube foi finalmente revelado, junto com o Game Boy Advance. Em março de 2001, o portátil de 32 bits chegou ao Japão e, em junho, aos Estados Unidos. O GameCube saiu no Japão em setembro e em novembro nos Estados Unidos. Como estamos mostrando todos os meses na **NW**, ambos os consoles são grandes sucessos de venda no mundo todo ajudando a manter viva a história da empresa que começou produzindo baralhinhos em 1889 e, hoje, traz até você alguns dos games mais revolucionários de que se tem notícia.

O futuro já está aqui: GameCube e Game Boy Advance

Veredito: a Games City concordou em pagar cem mil dólares à Nintendo e parar de vender software ou aparelhos que violassem os Copyrights e patentes da empresa.

Nintendo of America X Prima Publishing

Ano: 1997

Caso: em seu guia não-oficial de estratégia para **Goldeneye**, a editora Prima foi acusada de utilizar mapas do guia oficial da própria Nintendo.

Veredito: a ação acabou quando o juiz alegou que os mapas eram de conhecimento público. Assim, não havia ação da Nintendo contra a Prima. O mais estranho é que, pouco tempo depois, as duas empresas fizeram as pazes e a Prima passou a ser licenciada para lançar guias oficiais da Nintendo.

Nintendo of America X Bung Enterprises Ltd.

Ano: 1999

Caso: a Bung Enterprises, de Hong Kong, produzia aparelhos para copiar jogos de Game Boy, Super NES e Nintendo 64, violando, assim, os Copyrights da Nintendo.

Veredito: a empresa foi impedida de divulgar e comercializar seus produtos nos EUA.

Uri Geller X Nintendo Company Ltd.

Ano: 2000

Caso: o paranormal que ficou famoso por entortar objetos de metal na década de 70 moveu uma ação contra a Nintendo. Uri alegou que o Pokémon Kadabra (conhecido no Japão como Un-Gellar) associava-se negativamente à sua imagem já que, no game, era um personagem mau, com poderes psíquicos e que segurava uma colher na mão. O paranormal pediu uma indenização de cem milhões de dólares.

Veredito: desconhecido.

Nintendo Company Ltd. X Enterbrain & Tirnanog Co.

Ano: 2001

Caso: Shozo Kaga, o criador da série **Fire Emblem**, saiu da Nintendo para fundar sua própria companhia, a Tirnanog. Ao anunciar um game para PlayStation, chamado **Emblem Saga**, a ser distribuído pela Enterbrain, a Nintendo percebeu que o jogo tinha muitas semelhanças com **Fire Emblem** (personagens, cenários, sistema de jogo e até mesmo o nome) e pediu que ele não fosse comercializado enquanto o conteúdo não fosse mudado. Como as duas empresas não obedeceram e apenas mudaram o nome do jogo para **Tear Ring Saga**, a Nintendo entrou com uma ação por infração de Cwopyright, exigindo uma indenização no valor de dois milhões de dólares.

Veredito: desconhecido.

PROMOÇÃO NW 4 ANOS

NINTENDO WORLD & GRADIENTE

A comemoração é da NW, mas quem leva o presente é você! Que tal concorrer a um GameCube? É só participar da nossa promoção! Preencha o cupom desta página e escreva o nome de três jogos para GameCube que a Gradiente acaba de lançar. Coloque o cupom em um envelope e envie para:

Promoção NW 4 anos – Nintendo World & Gradiente
Caixa Postal 07512
CEP 06296-990
Vila dos Remédios - Osasco/SP

Se você for o sorteado, poderá ganhar um GameCube. Não deixe de participar! Você tem muitas chances de ganhar!

REGULAMENTO

- A Promoção Nintendo World/Gradiente é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World residentes no Brasil.
- O vencedore será escolhido por sorteio. Ele leva um Nintendo GameCube.
- Somente serão consideradas as cartas postadas até 15/12/02.
- Serão aceitos somente cupons originais e preenchidos completamente. Não serão aceitas cópias do cupom.
- O sorteio, aberto ao público, será realizado no dia 20/12/02, às 14h, na sede da Conrad Editora.
- O vencedor receberá o prêmio pelo correio, via SEDEX, no endereço informado, dentro do prazo de 60 dias a partir de sua divulgação.
- Esta promoção é vetada aos funcionários e parentes da Conrad Editora, da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
- Não é permitido a uma mesma pessoa ganhar mais de um prêmio.
- O vencedor concorda em ceder sua imagem para exibição na revista através de fotografias.
- O prêmio não sofre variação alguma e não está sujeito a escolha por parte do sorteado.
- O resultado da promoção será divulgado na edição 53 da Nintendo World (janeiro de 2002)

NOME: -- **DATA NASCIMENTO:** ----------------

ENDEREÇO: --

CIDADE: ------------------------------ **ESTADO:** ------------------------------

E-MAIL: --

NOMES DE TRÊS GAMES LANÇADOS PELA GRADIENTE ESTE MÊS PARA O GAMECUBE:







TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!

Magical Mirror Starring Mickey Mouse

Teste de som
Termine o jogo uma vez, entre na opção Bonus Room e escolha Jukebox para acessar o teste de som do game.



Turok: Evolution

Invencibilidade
Na tela de menu, selecione a opção Cheats e digite a senha: EMERPUS. Em seguida, coloque o truque na opção "on".

Invisibilidade
Na tela de menu, selecione a opção Cheats e digite a senha: SLLEWGH. Em seguida, coloque o truque na opção "on".

Munição infinita
Na tela de menu, selecione a opção Cheats e digite a senha: MADMAN. Em seguida, coloque o truque na opção "on".

Abrir todas as fases
Na tela de menu, selecione a opção Cheats e digite a senha: SELLOUT. Em seguida, coloque o truque na opção "on".

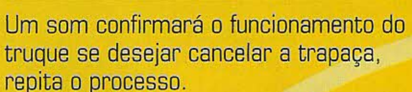
Todas as Guns (da fase)
Na tela de menu, selecione a opção Cheats e digite a senha: TEXAS. Em seguida, coloque o truque na opção "on".

Modo Cabeção
Na tela de menu, selecione a opção Cheats e digite a senha: HEID. Em seguida, coloque o truque na opção "on".

Modo zoológico
Na tela de menu, selecione a opção Cheats e digite a senha: ZOO. Você será levado para uma área com todas as espécies animais do game.

Modo Demo
Na tela de menu, selecione a opção Cheats e digite a senha: HUNTER. Você assistirá a uma demo com várias fases do jogo. Pressione qualquer botão para cancelar.

Smuggler's Run: War Zones



Um som confirmará o funcionamento do truque se desejar cancelar a trapaça, repita o processo.

Guns infinitas
Pause o jogo e pressione: Y, Y, Y, X, X, Z, Z

Carro transparente
Pause o jogo e aperte: ←, →, ←, →, Z, Z, R

Gravidade zero
Pause o jogo e pressione: X, Z, X, Z, ↑, ↑, ↑

Complete as missões indicadas para habilitar os especiais:
Missão 14: turbo para o ATV
Missão 10: roda monstro para o ATV
Missão 07: bombas para o Baja Truck
Missão 14: Baja Truck
Missão 11: D-5 Hondo
Missão 25: Grenadier Bombs
Missão 24: Grenadier
Missão 15: óleo para o Hondo
Missão 27: Kavostov
Missão 29: cortina de fumaça para o Kavostov
Missão 22: inverno na Russian
Missão 20: cortina de fumaça para o Sahara
Missão 18: Sahara especial
Missão treino 03: Du Monde especial
Missão treino 02: turbo para o Scimaer Buggy
Missão 09: Vietnan

Super Mario Sunshine



Camisa florida
Após terminar o jogo um vez, fale com o vendedor de óculos e compre dele uma camisa florida para Mario usar em suas férias.

Óculos escuros
Depois de pegar trinta Shines no game, vá falar com o vendedor de óculos. Ele lhe entregará uma peça para curtir o verão.



Freekstyle



Todos os códigos devem ser inseridos na opção Enter Codes

Truque – Efeito
allfreek – Modo Freakout
cooldude – habilita Clifford Adoptante
gimegreg – habilita Greg Albertyn
blondie – habilita Jessica Patterson
toughguy – habilita Mike Jones
eyedrops – bike Bloodshot para Mike Metzger
brrrrrap – bike Rock Of Ages para Mike Metzger
seventwo – bike Rhino Rage para Mike Metzger
whatever – bike Mulisha Man para Brian Deegan
hedbangr – bike Heavy Metal para Brian Deegan
whozaskn – bike Dominator para Brian Deegan
ovenmitt – bike Hot Stuff para Leeann Tweeden
stylin – bike Trendsetter para Leeann Tweeden
goodlook – bike Seducer para Leeann Tweeden
hereiam – bike Amore para Stefy Bau
sparkles – bike Disco Tech para Stefy Bau
twoneone – bike 211 para Stefy Bau
supdude – bike Gone Tiki para Clifford Adoptante
goflobro – bike Island Spirit para Clifford Adoptante
stoked – bike Hang Loose para Clifford Adoptante
kickbutt – bike Beater para Mike Jones
horns – bike Lil' Demon para Mike Jones
plunger – bike Flushed para Mike Jones
hekacool – bike Speedy para Jessica Patterson
lightnin – bike Charged Up para Jessica Patterson
tonboy – bike Racer Girl para Jessica Patterson
allshook – bike The King para Greg Albertyn
patriot – bike National Pride para Greg Albertyn
number1 – bike Champion para Greg Albertyn
helloooo – bike Ecko MX para Mike Metzger
bodyart – segunda roupa para Mike Metzger
ripped – segunda roupa para Brian Deegan
soldier – terceira roupa para Brian Deegan
thnkpink – segunda roupa para Leeann Tweeden
spicy – terceira roupa para Leeann Tweeden
kidsgame – segunda roupa para Stefy Bau
invasion – terceira roupa para Stefy Bau
wings – segunda roupa para Clifford Adoptante
nosleeve – terceira roupa para Clifford Adoptante
babyblue – segunda roupa para Mike Jones
boxcars – terceira roupa para Mike Jones
layers – segunda roupa para Jessica Patterson
not2grly – terceira roupa para Jessica Patterson
ilookgud – segunda roupa para Greg Albertyn
comet – terceira roupa para Greg Albertyn







NFL Blitz 2003



Truques

Na tela de Versus Mode, pressione os botões L, R, e A para alterar os ícones dentro dos botões que estão na tela. Na lista de truques, está indicado quantas vezes cada botão deve ser apertado, sempre seguindo a ordem acima, se a indicação for o número 0, o botão não deve ser tocado. As combinações sempre terminam com um dos comandos, ↓, ↑, ←, →, que devem ser executados no direcional analógico. Exemplo: se a combinação for 1, 2, 3, ←, você deve pressionar, L, R, R, A, A, A, ←.

Observação: mais de um truque pode ser acionado para a mesma partida.

Truque – combinação
tempo extra – 0, 0, 1, →
Desabilitar o ícone de passe automático – 0, 0, 3, ↓
Habilitar o ícone de passe automático – 0, 0, 3, ↑
Computador não faz assistência – 0, 1, 2, ↓
Pezão – 0, 2, 5, ←
Bola cromada – 0, 3, 0, ↓
Bola clássica – 0, 3, 0, ←
Modo turbo – 0, 3, 2, ←
Central Park – 0, 3, 3, →
Tempo bom – 1, 2, 3, →
Cabeção – 2, 0, 0, →
Cabeção para todo time – 2, 0, 3, →
Nevoeiro – 2, 3, 2, ↓
Passe rápido – 2, 4, 0, ←
Time Midway – 2, 5, 3, →
Time Rollos – 2, 5, 4, ↑
Time Bilders – 3, 1, 0, ↑
Jogador extra no ataque – 3, 3, 3, ↓
Time Neo Tokyo – 3, 4, 4, ↓
Modo Showtime – 3, 5, 1, →
Jogar sem interceptações (toco) – 3, 5, 5, ↑
Reforçar o ataque – 4, 1, 2, ↑
Turbo infinito – 4, 1, 5, ↑
Reforçar a defesa – 4, 2, 1, ↑
Time Brew Dawgs – 4, 3, 2, ↓
Time Gamers – 5, 0, 1, ↑
Time Gungeddon – 5, 4, 3, →
Jogar sem replay – 5, 5, 4, →
Neve – 5, 5, 5, ←
Chuva – 5, 5, 5, →

Habilitar as mascotes

Digite uma das combinações de ID e PIN, para habilitar as mascotes como jogadores:

ID	PIN	ID	PIN
BEAR	1985	PATRIOT	2002
CLOWN	1974	LION	1963
COWBOY	1996	PINTO	1966
DEER	1997	PIRATE	2001
DOLPHIN	1972	RAM	2000
EAGLE	1981	TIGER	1977
HORSE	1999	VIKING	1977





Extreme-G 2



Para habilitar os truques a seguir, digite a Password correspondente:

Todas as pistas
8KLSZKW76ZM7

Todos os veículos
3GP8ZKW76ZMW

Todos os veículos, pistas e o modo Duel
W7LRGCQ9D6P5

Moto Venom
68QCMH3H9HT

Moto Wasp
55HZ1MH3H9H1

Moto Spectre
HSFDCCV611FV

Pistas invertidas
HS3B9BQ9DGPL

Armas e escudo infinitos
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite XCHARGE e aperte Start.

Munição infinita
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite MISTAKE e aperte Start.

Turbos infinitos
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite NITROID e aperte Start.

Mísseis teleguiados
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite MISPLACE e aperte Start.

Completar a corrida
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite RA50 e aperte Start. Durante a corrida, pause o jogo e escolha a opção Quit para terminar a corrida na posição que estiver marcando na tela.

Modo WipeOut
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite 2064 e aperte Start.

Modo Turbo
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite XXX e aperte Start.

Modo TRON
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite NEUTRON e aperte Start.

Circuito aleatório
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite JUGGLE e aperte Start.

Gráficos pixelados
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite PIXIE e aperte Start.

Gráficos vetoriais
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite LINEAR e aperte Start.

Tela cheia
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite a senha FLICK ou NOPANEL e aperte Start.

Tela em espiral
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite SPIRAL e aperte Start.

Visão aérea
Entre no modo Extreme Contest e na tela de seleção de veículos pressione o botão R para acessar a tela de entrada de nome. Digite SPYEYE e aperte Start.

Desert Strike Advance



Passwords

Dez vidas extras
BS9JS27

Seqüência final
F9N5CJ8

Fases
2 – 3ZJMZT7
3 – K32L82R
4 – JR8P8M8



Duke Nukem Advance



Cheat Mode
Pause o jogo, segure pressionado o botão L e aperte: ←, ↑, A, ↑, ←, A, Start, Select. No menu da opção Cheat, ficarão disponíveis as seguintes trapaças: modo Deus, todas as Guns, munição infinita e atravessar paredes.

Spy Hunter



Modo Arcade
Digite EDACRA como seu nome

Deletar as baterias de salvamento
Na tela de título, aperte ←, ←, →, ←, R, R.

Deletar os recordes
Na tela de título, aperte ↑, ↑, ↓, L, R, L.

Modo Superagente
Complete o jogo cumprindo todos os objetivos primários e secundários para habilitar o modo Superagente.

Lilo & Stitch



Passwords

Fase/Password

Beach
Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch

Mothership
disco voador, Scrump, Stitch, foguete, disco voador, Stitch, disco voador

Space Cruiser
Lilo, foguete, Stitch, foguete, foguete, Scrump, Stitch

Junkyard Planet
disco voador, foguete, Stitch, foguete, foguete, Scrump, Stitch

Escape!
Stitch, Scrump, disco voador, arma, foguete, Scrump, disco voador

Rescue
flor, Scrump, disco voador, arma, arma, arma, disco voador

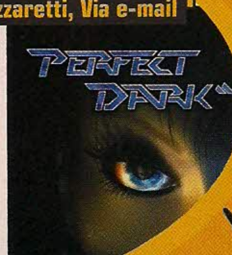
Desafio final
Lilo, abacaxi, flor, abacaxi, arma, arma, Stitch

Final
abacaxi, abacaxi, abacaxi, abacaxi, Stitch, Stitch, Stitch

Perfect Dark

Gostaria que vocês me explicassem, detalhadamente, onde encontro a falha na estrutura metálica para abrir a passagem para os laboratórios. Vocês indicaram isso na edição 25, mas já investiguei tudo e não acho de jeito nenhum. A fase é a MISSION 4 – Area 51: RESCUE.

Lucas Lazzaretti, Via e-mail



Leve o item Crate até o local indicado na foto. Esse corredor fica nos andares altos no final da área. Posicione a caixa em frente à marca na estrutura, afaste-se e atire para abrir a passagem para o laboratório. Não esqueça de se desarmar antes de seguir caminho.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Gostaria de saber como faço para criar meu próprio personagem? Comprei o game e ele veio com um Custom Skater, mas não posso criar o meu. Como é isso?

Michel Michelon, Caxias do Sul/RS

É só escolher a opção Custom Skater e montar seu personagem, depois de montá-lo salve-o na memória, se você não salvar, não conseguirá usá-lo.

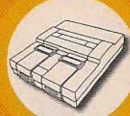


Resident Evil

Estou jogando com o Chris Redfield e estou travado. Não consigo encontrar a chave Helmet Key. Já encontrei essa chave quando jogava com Jill, mas ela não está no mesmo lugar.

Fabrizzio Petroni Cecchele, Via e-mail

A localização dos itens é diferente entre os personagens. Com Chris, você encontrará a Helmet Key na lareira, na sala ao lado da área em que você luta contra a planta gigante, fora da mansão.



Alladin

Meu filho tem o Super Nintendo e adora o jogo do Alladin. Mas na quarta fase, tem um gordão que fica girando rapidamente uma faca e nós não conseguimos passar dele. O que fazer?

Fernando Affonsec, Via e-mail

Quando o inimigo começar a girar e vir pra cima de você, salte na cabeça dele. Após alguns ataques ele começará a jogar as facas, desvie delas e quando ele fizer uma pausa, salte novamente na cabeça do cara. Repita a operação até derrotá-lo.







Wave Race

Como eu faço para jogar com o golfinho?

Taffarel T. Castro, Parintins/AM

Selecione o Stant Mode e, competindo no Dolphin Park, passe por todas as argolas e execute as seguintes manobras:

Handstand
Salte e, no ar, pressione ↑, ↓.

Spin
Salte e, no ar, gire a alavanca de controle em sentido horário.

Stand
Salte e, no ar, gire a alavanca de controle em sentido anti-horário, depois pressione e segure para ↓.

Roll Right
Salte pela rampa, pressione ←, depois segure pressionado →.

Roll Left
Salte pela rampa, pressione →, depois segure pressionado ←.

Flip
Salte pela rampa, pressione e segure para ↑, depois para ↓.

Dive
Salte pela rampa, pressione e segure para ↓, depois para ↑.



Entre no modo Championship e, usando o Controle Analógico, pressione e segure para ↓ no momento de escolha de personagem.

EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!

Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação
CEP: 01539-020
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br

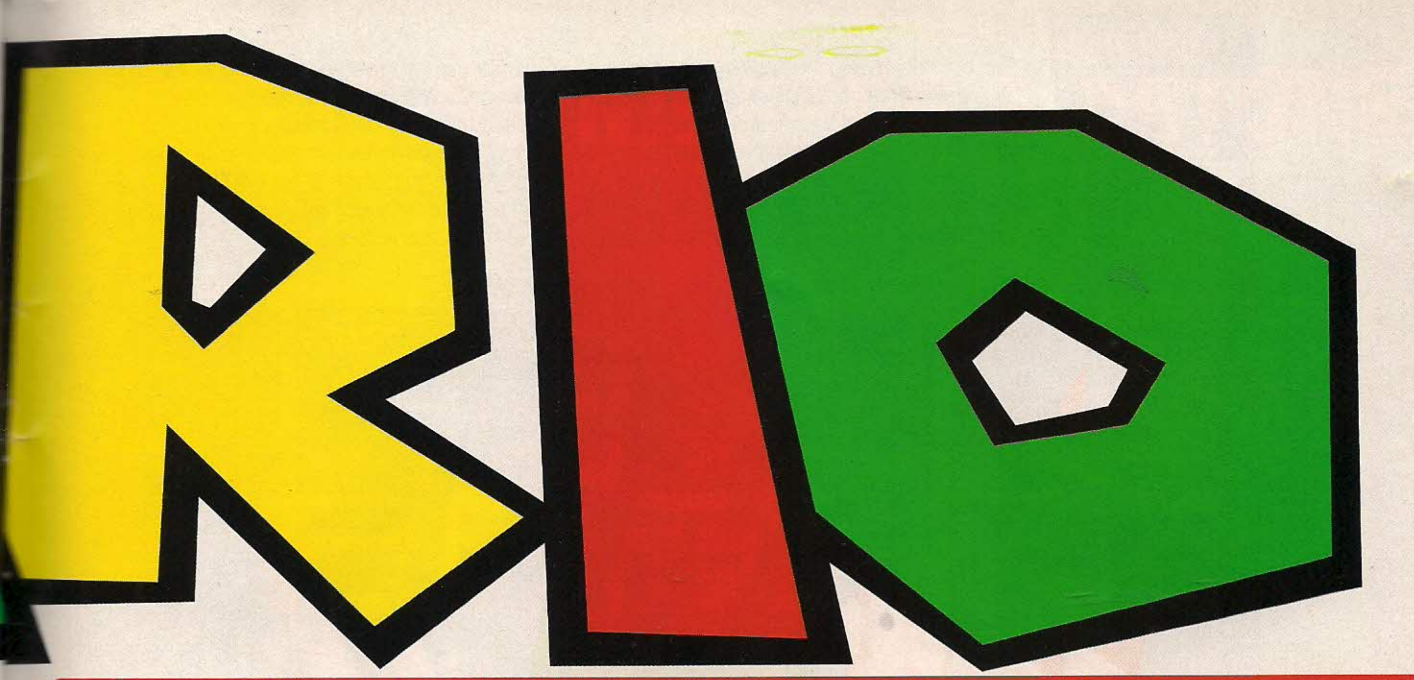
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



Mais do que um personagem, Mario é sinônimo de videogame. Todo mundo que joga games, independente do console, já ouviu falar do nosso querido "bigode". Até quem não joga conhece o cara – em determinado momento chegou a ficar mais conhecido do que o Mickey Mouse! Por essas e outras, Mario foi o escolhido para adornar o Gallery nesta edição jubilar.

Quando pediram para Shigeru Miyamoto criar um game que revolucionasse aquilo que existia nos Arcades, o japinha apareceu com Donkey Kong, em 1980. Na época, Mario era o herói do game e nem nome tinha: era conhecido apenas por Jumpman, o carinha que pula. Fez tanto sucesso que, alguns anos mais tarde, começou a estrelar seus próprios games em todos os consoles Nintendo. Tornou-se a maior mascote da empresa e recebeu sinal verde para romper os limites do videogame sendo estrela também em desenhos animados e filmes de Hollywood.

Sempre pronto para o que der e vier, Mario é exemplo de bom moço. Em suas aventuras, o vilão nunca leva a melhor e a justiça sempre triunfa. Longa vida ao maior herói de videogame de todos os tempos!



OS GAMES MAIS BIGODUDOS DO MUNDO:

Super Mario Bros.	Nintendo	1985
Mario Bros.	Nintendo	1986
Super Mario Bros. 2	Nintendo	1988
Super Mario Land	Game Boy	1989
Dr. Mario	Nintendo	1990
Super Mario Bros. 3	Nintendo	1990
Dr. Mario	Game Boy	1990
Super Mario World	Super Nintendo	1991
Super Mario Kart	Super Nintendo	1992
Mario Paint Super	Nintendo	1992
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins	Game Boy	1992
Mario is Missing!	Nintendo	1993
Mario's Time Machine	Super Nintendo	1993
Super Mario All-Stars	Super Nintendo	1993
Mario is Missing!	Super Nintendo	1993
Mario's Time Machine	Nintendo	1994
Mario's Early Years: Fun with Letters	Super Nintendo	1994
Mario's Early Years: Fun with Numbers	Super Nintendo	1994
Mario's Early Years: Pre-School	Super Nintendo	1994
Wario Land: Super Mario Land 3	Game Boy	1994
Super Mario World 2: Yoshi's Island	Super Nintendo	1995
Mario Clash	Virtual Boy	1995
Mario's Tennis	Virtual Boy	1995
Mario's Picross	Game Boy	1995
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars	Super Nintendo	1996
Super Mario 64	Nintendo 64	1996
Mario Kart 64	Nintendo 64	1998
Super Mario Brothers: Deluxe	Game Boy Color	1999
Mario Golf	Game Boy Color	1999
Super Smash Bros.	Nintendo 64	1999
Mario Party	Nintendo 64	1999
Mario Golf	Nintendo 64	1999
Mario Party 2	Nintendo 64	2000
Mario Tennis	Nintendo 64	2000
Dr. Mario 64	Nintendo 64	2001
Mario Party 3	Nintendo 64	2001
Paper Mario	Nintendo 64	2001
Mario Tennis	Game Boy Color	2001
Super Mario Advance	Game Boy Advance	2001
Luigi's Mansion	GameCube	2001
Super Smash Bros. Melee	GameCube	2001
Super Mario World: Super Mario Advance 2	Game Boy Advance	2002
Super Mario Sunshine	GameCube	2002
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	Game Boy Advance	2002

Amigos de fé: seu irmão Luigi, o dinossauro Yoshi, a princesa Peach, os cabeçudos Toads e, mais recentemente, a bomba d'água FLUDD.
Inimigos fedidos: Bob-Ombs, Torpedo Teds, Bullet Bills, Koopas, Magikoopas, Electro Koopas e, o maior deles, o escamoso Bowser!
Profissões e bicos esporádicos: encanador, bombeiro, médico, piloto de corrida, tenista, golfista, educador e salvador da pátria.



Em abril de 1998, uma equipe da editora Acme resolveu pôr nas bancas uma revista para falar só dos consoles da Nintendo. O próximo passo foi reunir especialistas em games e trabalhar num exemplar de rascunho da revista. Esse exemplar quase ninguém viu, pois foi enviado a Nintendo of America para aprovação. Com o projeto aprovado, a **NW** recebeu o selo de "oficial" e passou a existir de verdade. O primeiro número chegou às bancas no mês de setembro e, gradativamente, a **NW** foi conquistando um lugar cativo no mercado e nas mãos dos leitores.

Hoje, pouco mais de quatro anos depois, a **Nintendo World** comemora a sua 50ª edição como a principal revista de videogames do país. Muita coisa contribuiu para essa conquista: uma equipe preocupada em fazer a melhor revista de games do país, o cuidado ao escolher as reportagens e, principalmente, a atenção especial ao que colocar na capa. Todo esse trabalho aparece a cada edição e você pode conferir agora com as 50 capas da **NW**.

